ВИДЕО-АСС

ISSN 0868-5967

КОРОНА

MULTIMEDIA CLUB
EXPERTS IN MULTIMEDIA

Real Time

ИГРЫ для IBM PC

ВОЗВРАЩЕНИЕ в SIM CITY 2000:
ВОЗВРАЩАТЬСЯ МОЖНО ДВЕ ТЫСЯЧИ РАЗ

ЛУЧШЕ СЬЕРР МОГУТ БЫТЬ ТОЛЬКО...
KING'S QUEST VI -
очередная, но не последняя вершина Sierra

DOOM:
НОВЫЕ ПРИМОЧКИ И СТАРЫЕ ПАРОЛИ

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ:
на слух, на цвет...

№ 5 * 1995

В ЭТОМ НОМЕРЕ НЕТ... НУ ЧЕГО ЗДЕСЬ ТОЛЬКО НЕТ! ЧИТАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ НОМЕРА

Andy Art Co.

г. Москва, ВВЦ (быв. ВДНХ),
пав. Вычислительная техника N 14
Представитель компании Multimedia Club на ВВЦ.
Тел./Факс/ 181-53-88

Advanced GRAVIS



Gravis UltraSound Sound Card (v.3.73 New) *(16/8 bit, 32 Voice, Wave Table GF-1 Synth.)*	$170
Gravis UltraSound MAX Sound Card (NEW!) *(16/16 bit, 32 Voice, DDSP, CD Controller)*	$240
Gravis MIDI Piano System *(GUS 512Kb, MIDI Keyboard & Cables, Speakers)*	$540
Joystics, Gamepads, MIDI Adapters etc.	CALL





SS-100	$35
CS-800	$55
CS-150	$35
CS-900	$95
CS-180	$40
CS-1000	$119
CS-550	$45
CS-1400	$159
CS-600	$50

TURTLE BEACH SYSTEMS

MONTEREY (professional sound card) *(18/16 bit, 68000 CPU, DSP, 4Mb ROM & RAM)*	$445
RIO (Wave Blaster for SB) *(GM Music, 4Mb ROM & RAM, Effect Processor)*	$195
MAUI (Wave Table Music Card) *(GM & Roland music, 2Mb ROM, up to 8Mb RAM)*	$210
CRESCENDO (Great MIDI Upgrade Kit) *(MIDI Piano System, MAUI Card, software)*	$510
Professional software support	CALL

CD-ROM DRIVES

Toshiba 3401b (SCSI-2, int.)	$410
Mitsumi FX-001D w/contr. 2xSpeed	$210
Sony 2xSpeed	$210



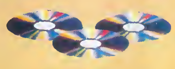
CREATIVE



Sound Blaster Pro II Deluxe	$110
Sound Blaster 16 Basic	$159
Sound Blaster 16 MultiCD	$180
Sound Blaster AWE32	$345
Game Blaster CD16 Multimedia Pack	$560

CD DISKS

(IBM PC & 3DO!)
All NEW Titles! LOW Prices!



3DO



Panasonic 3DO System (USA)	$560

MULTIMEDIA PC: компьютеры любой конфигурации,

486DX4-100/8Mb RAM/420Mb HDD/1Mb SVGA, SVGA 0.28/CD-ROM/16bit Sound/Speakers	$2455
486DX2-66 VESA/8Mb RAM/420Mb HDD/1Mb SVGA, SVGA 0.28/CD-ROM/16bit Sound/Speakers	$2069
А также мультимедиа компьютеры DX50,SX-66,SX-25	начиная от $1575

NOTEBOOKS от лучших производителей: TOSHIBA, TEXAS INSTRUMENTS, COMPUADD, AST, ZENITH.



Reel Magic MPEG Video/Sound Card *(Full Screen Digital Video, 30 frames/sec)*	$445

МЫ - ВМЕСТЕ!

Теплая осень благоприятствует хорошему урожаю. Еще немного, и наши крестьяне будут собирать по два урожая, как во Вьетнаме. А "Видео-Асс", щедрой рукой посеяв свои журналы в городах и весях, собирает уже даже не третий и не четвертый. Наш урожай — новые читатели, новые партнеры и, как следствие (круговорот вещей в природе) — новые журналы. Королевство "Видео-Асс" растет.

Кстати, о партнерах: наш журнал приобрел новых друзей в лице энергичной команды с "говорящим" именем "Multimedia club", что оказалось как нельзя кстати и подтолкнуло нас к открытию новой, но давно назревшей рубрики, которая так и будет называться: "Multimedia club".

Мы долго заходили к этой теме то с одного бока, то с другого; трогали этого непонятного зверя с чудным именем "Мультимедиа" то за хвост, то за уши, неверной рукой трепали его по холке. Тот вел себя спокойно и благожелательно. Наконец, мы сказали себе с металлом в голосе: "Все! Хватит! Пора брать его за рога, седлать и мчаться вдаль — через бездорожье российской экзотики к синим горизонтам технического прогресса". То есть, мы хотим сказать, что тема высоких технологий приходит на страницы журнала всерьез и надолго. Но не пугайтесь, это вовсе не значит, что эти материалы будут интересны и понятны только лишь одним специалистам. И уж, конечно, они не причинят ущерба нашей основной и любимой теме — играм. Наоборот, поскольку современные игры уже немыслимы без мультимедиа-технологий, то было бы странно игнорировать подобный факт в игровом журнале.

Итак, дорогой и уважаемый наш читатель, приглашаем вас вместе проследовать к помянутым выше горизонтам. Кто-то бодро вскочит в седло вместе с нами, кто-то побежит рядом, держась за стремя, чтобы не отстать, а многие, наверняка, уже будут поджидать нас у цели. Но ведь все равно, главное — мы вместе. Не так ли?

СОДЕРЖАНИЕ

•НОВОСТИ•

ПРЕДСТАВЛЯЕМ ИГРЫ, ВЫШЕДШИЕ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ 1994 ГОДА И ДОШЕДШИЕ ДО РОССИИ

SUPER DUNE-2: THE DESTRUCTION

Наконец стало ясно, что служило источником упорных слухов о появлении Dune-II. Это работа доблестных западных хакеров под названием Super Dune-II: the Destruction, представляющая собой сильно искромсанную "просто" Dune-II. Заставка и графика остались теми же, хотя иногда изображение сбивается и "расползается" по экрану. Но миссии изменились, став невероятно сложными. Противники начинают активно нападать и рушить базу буквально со второй миссии. Впрочем, ваша огневая мощь в начале игры тоже сильно увеличивается. Кроме того, вам, разнообразия ради, дают возможность постоять за интересы императорских Сардаукаров с их подавляющей огневой мощью. Не хотите? Тогда имеются Наемники, невидимые на радарах противника, или Фремены, союзники Атридесов. Из прочих существенных отличий отметим невозможность покупки техники у торговцев. При этом строить космопорт можно – исключительно для того, чтобы получить возможность строительства научного центра IX. В последнем бою вам придется сражаться с объединенными силами не трех Домов, а целых пяти (или четырех, если вы играете за Фременов – они не воюют с Атридесами). Острые ощущения гарантированы в полном объеме.

DOOM-II: HELL ON EARTH ("АД НА ЗЕМЛЕ")

Id Software

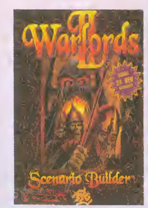
Абсолютной сенсацией конца сентября стало первое пришествие в Россию второго Doom – прямого продолжения суперигры этого года. Фанаты Doom получат все, на что они надеялись, и еще многое сверх того. Графическое ядро игры осталось тем же, поэтому стиль изображения в общем и целом сохранился. Соответственно, и аппаратные требования остались теми же (рекомендуется 486DX2/66+VESA, но за неимением сгодится и чего-нибудь послабже). В мрачной, своеобразной эстетике игры и общей кровожадной направленности также прослеживается линия первой части. Насколько вы, наверное, помните Doom, там герой-супердесантник в одиночку расправлялся со вторжением сил преисподней на марсианские базы. К сожалению, по рассеянности (или преступному умыслу команды Id Software), он впустил почти истребленных адских чудовищ на старушку-Землю, и действие продолжается уже "на своем поле". В Doom-II включен всего один эпизод, но зато в нем свыше трех десятков уровней, так что короткой игра не покажется, особенно, если учесть возросшую сложность прохождения. Даже и не надейтесь пройти Doom-II грубой силой! Для успешного спасения Земли вам понадобятся хитрость и интеллект. Всего один пример – помните демона-паука, "босса" из третьего эпизода Doom? Так вот, тут в одном из начальных эпизодов вылезает 12 (прописью: ДВЕНАДЦАТЬ!!!) таких пауков, притом одновременно, а не по очереди. Впечатляет? Вдобавок вам часто придется размышлять, какие же действия откроют путь дальше. Среди таких неочевидных действий могут оказаться прыжки через пропасть с разбегу, выстрелы в некоторые объекты и т.д.

Разумеется, Doom-II – это не просто новые сложные эпизоды. Кратко основные отличия от первой части игры таковы: улучшено оформление лабиринтов. Стены стали менее гораздо более живописными; лабиринты приобрели более замысловатую структуру, и в них встречаются сооружения неожиданной формы; небольшие изменения произошли в вооружении – помимо обычного ружья появилась двустволка – штука феноменальной огневой мощи. Заряжается она, правда, еще дольше, чем обычное ружье; несколько новых типов монстров, общее число которых выходит за рамки приличий; видимо, дабы не слишком нагнетать атмосферу мрака и ужаса, время от времени возникают эпизоды, весьма забавные для тех, кто знаком с предыдущими играми фирмы Id Software; большинство кодов старой игры работает и здесь, но некоторые отменены.

WARLORDS II – SCENARIO BUILDER

Strategic Studios Groupe

У такой классической игры, как Warlords II, был, наверное, только один недостаток – невозможность конструировать сценарии самому. Нет, конечно, можно было создавать карты местности со случайно заданными параметрами, но играть именно в той стране, которой хочется, нельзя. Новое приложение к Warlords-II позволяет редактировать все, что угодно – рельеф, свойства армий и их условные изображения, магические предметы... И это не говоря уже о том, что вместе с приложением поставляется около двух десятков новых сценариев, иной раз очень экзотических. Например, сценарий, где действие происходит в США во время Войны за независимость, и среди воюющих сторон северяне, южане, мексиканские бандиты, индейцы; или Первая мировая война – с танками, пулеметами, отравляющими газами; или юмористическая война свиней, не говоря уж о всевозможных мирах серии фэнтези.

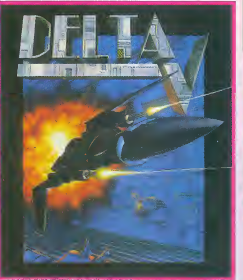


DELTA-V ("ДЕЛЬТА – ПЯТЬ")

Bethesda Softworks

Фирма Bethesda Softworks, кажется, прочно взялась за производство игр, воспроизводящих на экране миры "виртуальной реальности" (вид "глазами героя"). Не так давно вышли Terminator Rampage и Arena: the Elders Scrolls, и вот уже новый продукт. На этот раз термин "виртуальная реальность" не только описывает технологию, но и определяет место действия игры.

В будущем, где развивается сюжет Delta-V, информация стоит дороже любых денег, и профессиональные охотники за чужими секретами зарабатывают неплохие деньги. Их работа облегчается объединением всех коммуникационных сетей планеты в гигантскую суперструктуру – "Матрицу". Через специальный терминал любой может подключиться к "Матрице", и попытаться выудить (или украсть) из памяти суперкомпьютера полезные сведения. Соответственно, на службе корпораций появились специалисты – охотники на воров в виртуальном пространстве, так называемые "нетраннеры". Методика их охоты проста: хотя "виртуальное" убийство вора происходит вроде бы не на самом деле, с помощью хитрой аппаратуры можно так нарастить перегрузку на мозг вора, что это прикончит его. Однако свои шансы на победу есть и у злоумышленника. Бои выглядят как сражения на небольших маневренных истребителях, и вообще игра представляет собой авиаимитатор с уклоном в динамику. Ландшафты виртуальных миров выглядят очень экзотично и красиво. В игре применена комбинированная графика – на векторные объекты-многогранники наносятся растровые раскраски-текстуры. Результат ошеломляет! Игру можно смело назвать одним из выдающихся явлений последнего времени.



CHAOS ENGINE ("МАШИНА ХАОСА")

Renegade/Bitmap Brothers

Игра представляет собой версию для IBM одноименного суперхита для игрового компьютера Amiga. Приятно видеть, что на старой доброй IBM с ее крайне скудной поддержкой графики можно получить плавный и быстрый скроллинг в 256 цветов, не уступающий по качеству оригинальной версии игры.

Схема игры довольно проста: вы в одиночку (или с напарником, если игроков двое) очищаете населенную монстрами местность. Среди начального ассортимента персонажей — самые разнообразные крутые мужики с не менее крутыми возможностями, включая магические. Поле боя показано в виде "сверху и немножко сбоку". Скажем честно — особого интеллекта игра не требует, в основном нужны чисто аркадные навыки работы с клавиатурой или джойстиком и хорошая реакция. Уровней довольно много, так что терпеливому и прилежному игроку развлечения хватит надолго. Снова подчеркнем — главное достоинство игры заключается в хорошем, качественном графическом и звуковом оформлении.



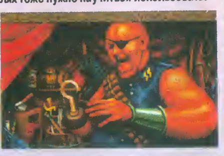
THE SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN ("ЛИГА СУПЕР-ГЕРОЕВ ХОБОКЕНА")

Legend Entertainment

К сожалению, приключенческие игры фирмы Legend Entertainment не пользуются у нас и десятой долей популярности, которой они заслуживают за свой великолепный юмор и лихие сюжетные повороты. К сожалению, они требуют доскональнoго знания английского, а без этого половина очарования теряется.

Итак, перед нами — очередная приключенческая игра с характерным для Legend пользовательским интерфейсом. Вы видите происходящее не со стороны, а глазами героя. В данном случае таковым является руководитель супер-лиги мутантов в отдаленном будущем. Земля пострадала от последствий экологической катастрофы, человечество прочно увязло в своих проблемах... Вы должны с помощью своей команды возродить надежды всего прогрессивного человечества.

Находящиеся под вашим руководством мутанты обладают потрясающими способностями (каждый — своими). Кто-то может увидеть пиццу прямо сквозь картонную коробку, кто-то своей унылой и постной физиономией усыпит даже самого бодрого собеседника и пр. А вот как распорядиться столь многогранными талантами — должны решить вы. Успешные действия приведут в лигу новых мутантов, способности которых тоже нужно научиться использовать.



A.J.'S WORLD OF DISCOVERY ("МИР ОТКРЫТИЙ A.J.")

Coktel Vision

Яркий, добрый мир этой игры создан известной французской фирмой Coktel Vision специально для детей. Даже самый маленький ребенок легко сможет с помощью простейших манипуляций мыши исследовать этот мир и порадоваться возникающим красочным картинкам. Вместе с развлечениями игра незаметно поможет маленькому человеку освоить азы математики и грамматики; есть отдельные уроки для возрастов 4-5 или 6-7 лет. Естественно, все уроки идут в игровой занимательной форме. Если ребенку надоест решать задачки (даже такие красивые и увлекательные), он сможет с помощью той же мыши нарисовать на экране картинку и раскрасить ее.

Родители, не упустите уникальный шанс переложить хотя бы часть своих хлопот по воспитанию ребенка на компьютер!

LODE RUNNER (перевод должны знать все!)

Sierra

Искушенный ветеран компьютерных игр неизбежно уронит скупую ностальгическую слезу, едва услышав словосочетание Lode Runner. Ах, времена молодости, когда еще не было Doom и Wing Commander, когда EGA была безумной роскошью, а Hercules — суровой реальностью... Впрочем, не будем углубляться в сентиментальные переживания. Так вот, была в эти незапамятные времена игра с таким названием. Мелкий человечек бегал по всему экрану и собирал разбросанные там и сям сундуки с сокровищами, попутно уворачиваясь от преследующих его противников. У него был пистолет, но он годился лишь для рытья ям в полу — для задержки преследователей или для получения доступа к "замурованным" сундукам. Графики особой не требовалось, процесс затягивал всерьез и надолго; в общем, "Lode Runner" пользовался популярностью.

Фирма Sierra On-Line в своем новом продукте явно делает ставку на "старую гвардию". Их Lode Runner сделан на вполне современном уровне: работает в среде Windows, может похвастаться прекрасной графикой. Однако, сама идея игры сколько-нибудь существенных изменений не претерпела.



BARBIE SUPER-MODEL ("СУПЕР-МОДЕЛЬ БАРБИ")

In-house

Внимание, заботливые родители (особенно те, у кого подрастают дочери младшего школьного возраста)! Не упустите шанс порадовать свое чадо игрой специально для девочек. Кукла Барби — героиня игры — известна, конечно, всем. В компьютерной игре Барби сможет примерить новые наряды, покататься в автомашине и даже заняться аэробикой. Ребенок приятно проведет время, получит заряд гуманизма (в этой игре не нужно ни в кого стрелять), а заодно освоит азы клавиатуры. Графика довольно приятная, хотя отнести ее к числу шедевров было бы преувеличением.



Материалы предоставлены
Сергеем ВОДОЛЕЕВЫМ,
MULTIMEDIA CLUB

• Н О В О С Т И •

WESTWOOD - БОГИ ИГР



Пятьдесят лет назад в этом месте была лишь железная дорога, тянувшаяся через пустыню, сегодня здесь расположен Лас-Вегас, город, который называют "мировым казино" и который разрастается с огромной скоростью: каждый месяц сюда приезжает в надежде на лучшую жизнь 5 000 человек.

Но основатели Westwood Studios (1985 год) не были ни туристами, ни переселенцами. Бретт Сперри и Луис Кастл оба родились и выросли в Лас-Вегасе. Успех продукции Westwood предвещает такие же стремительные темпы развития студии, как и самого города.

Уже летом 1992 года фирма Virgin Games выразила желание приобретать продукцию студии. И с тех пор Westwood может располагать маркетинговыми и коммерческими структурами Virgin, и даже создавать новые. В один год персонал фирмы вырос с 45 до 70 человек: 20 операторов-графиков, 10 программистов, 10 испытателей, группа дизайнеров из 5 человек, 4 специалиста по аудио, продюсеры, техническая поддержка, главные администраторы...

Только они одни используют 80 рабочих станций на основе IBM PC, объединенных в сеть PC в 30 Gb (вместо прежней сети Apple-talk в 30 Mb). При этом они явно нуждаются в 3 Gb дополнительно в месяц, а с течением времени и во втором сетевом сервере. И, наконец, они собираются покупать 7 (а может быть даже 10) Pentium, которые будут использоваться только для того, чтобы рассчитать синтезированные картинки в 3D Studio. Все эти цифры говорят сами за себя: Westwood становится большим, очень большим...

Хочется верить, что мы скоро будем завалены самыми фантастическими продуктами, три из которых мы и хотим представить.

COMMAND & CONQUER II

Command & conquer II станет первой игрой Westwood на CD (тем не менее предусмотрен выпуск обычной версии). Эта игра сочетает приключения и стратегический симулятор с концепцией, близкой к Дюне 2 (используется тот же улучшенный интерфейс игры), и очень развитым искусственным интеллектом врагов. Здесь вы управляете небольшой военной силой. На протяжении 20 миссий вы должны будете проявить свой тактический и стратегический талант (конструирование баз, управление ресурсами, уничтожение врагов) в разных географических и климатических условиях. Игра имеет внутреннюю хронологию, наподобие "Цивилизации", поскольку вы постепенно будете переходить от современного мира в бредовую футуристическую вселенную с немыслимой технологией.

Все происходит при посредстве информационного терминала: через него вы отдаете приказы, обозреваете ситуацию, и осуществляете вербальную коммуникацию с войсками. Каждая миссия будет представлена коротким эпизодом. Игровой экран представляет собой действие в перспективе 3/4, заполненное широкой гаммой машин, от танка до вертолета. Игрой Command & Conquer II Westwood открывает для себя новый этап, поскольку анимированные заставки миссий содержат видео. Для одной из таких заставок, где моряки бегут к вертолету, снялся известный актер Aaron Powell, бегущим на месте в своей собственной гостиной. Command & Conquer II был создан таким образом, чтобы прокручивать 15 кадров в секунду на стандартной 486, снабженной приставкой CD-Rom.



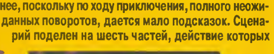




FABLES & FIENDS III



В то время как многочисленные искатели приключений продолжают блуждать в Fables & fiends II, Hand of Fate, Westwood приступил к производству Fables & fiends III, названную "Месть Малькома". Выясняется, что Мальком, который, как вы помните, был главным злодеем в Fables & fiends II, и Legend of Kyrandia, вовсе не убивал короля и королеву Кирандии, их смерть была чистейшей случайностью. Короче говоря, эта непонятая жертва злой судьбы решает отомстить всем, кто ему вредил. Естественно, именно он является звездой и героем Кирандии 3. В этой третьей главе литературный образ персонажа, для облегчения его идентификации, стал глубже. Мы встречаемся с многочисленными членами его семьи: мамой & папой, тетями и дядями, дальними родственниками. Вся семейка с заскоками... Кирандия 3 в отличие от предыдущих игр содержит весьма оригинальную систему очков: вы зарабатываете немного, когда отгадываете загадки, много, когда злитесь, и теряете, когда пытаетесь быть добрым. Кроме того, эта третья серия намного сложнее, поскольку по ходу приключения, полного неожиданных поворотов, дается мало подсказок. Сценарий поделен на шесть частей, действие которых развивается в разных местах: столице Кирандии, Cat Island, Fish World, Underworld... В общем, вам предоставляется право на 90 различных сцен (25 только в столице Кирандии и 26 на кошачьем острове), где нужно будет выполнять разные задачи: часто полезные, а иногда просто дебильные (приблизительно как в Sam & Max). Все декорации были выполнены в трех измерениях по эскизам дизайнера Джека Мартина. Графики работали не покладая рук. Все персонажи были сначала нарисованы в двух измерениях при помощи Deluxe Paint animator, а затем помещены в трехмерные декорации. Они также выиграли в величине: Мальком в Кирандии 3 почти в два раза больше Зантии в Кирандии 2 (хотя и тот был ростом в добрых 48 пикселей). Также в два раза увеличилось количество анимации. Интерфейс также претерпел некоторые изменения, чтобы выдерживать полноэкранную графику: он появляется и исчезает в зависимости от положения курсора.





LANDS OF LORE II

Несмотря на то, что работа над Lands of lore II началась раньше, чем над Fables & fiends III, она продвигается значительно медленнее. По сведениям на конец лета, Westwood определил лишь общие характеристики игры: визуальный аспект будет еще более подчеркнутым (спасибо 3D Studio), действие будет более насыщенным, а персонажи и монстры еще более впечатляющими. Что касается сценария, он еще только в стадии разработки. Пока даже трудно сказать, насколько продолжение будет связано по сюжету с первой частью, но хочется верить, что литературная основа игры также станет еще более.

Тем не менее, графики уже начали работу над декорациями и персонажами, которые будут просто сногсшибательными. Но, все это еще только будет, а вам остается набраться терпения и подождать несколько месяцев, возможно, игра появится в начале следующего года.







CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка.
Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.



JUNIOR

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей.
Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.

SEGA MEGA DRIVE 2

Элитная модель высокого класса (сделано в Японии)
Новейшая технология, профессиональное качество. Стереозвук, возможность подключения проигрывателя компакт-дисков. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, 6-кнопочный джойстик. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.



PRO 16 BIT

Новинка — 16-битная приставка, совместимая с Sega Mega Drive.
Стереозвук, возможность подключения стереонаушников и проигрывателя компакт-дисков. Регулятор звука. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, два джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.



ДОПОЛНЕНИЯ, ИГРОВЫЕ КАССЕТЫ

Богатейший выбор дополнений и игр на все вкусы. Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с «отдачей». Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики. Более 150 наименований игровых кассет для 8- и 16-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖУРНАЛЫ, КАТАЛОГИ, КОНСУЛЬТАЦИИ

Фирменные магазины:
Красная Пресня 34 (м. «1905 года»),
Петровка 12 (м. «Охотный ряд»),
переход Театральная-ГУМ.

Dendy Стиплер™ (Россия), Lamport (Германия).
Почта: Москва-34, Dendy. Справки: (095) 245-1996



СПЛОШНЫЕ ПРОБЛЕМЫ



С такой графикой MYST должен стать одной из лучших CD-ROM игр. И даже не просто лучшей, а "сюрреалистическим приключением, которое станет вашим миром" — примерно так отозвались о MYST его создатели из американской компании Broderbund. Выпущенная сперва для "Маков", эта игра стала настоящим наказанием для программистов и надолго приковала своих же бесхитростных, но сверхнеординарных создателей в лице братьев Робина и Рэнта Миллеров к машине.

По сути, это приключение, основанное на известном принципе "найти и щелкнуть мышкой", но приключение более чем необычное. Предыдущие два проекта братьев Миллер были написаны только под Макинтош и назывались Manhole (1988) и Cosmic Osmo (1990). Использовали они тот же принцип интерфейса "найти и щелкнуть" (что было весьма революционно для того времени). И обе игры отличала прекрасная графика и анимация. Но именно MYST по праву считается их сильнейшим проектом.

Игра настроена в основном на молодежную (от 16 и выше) аудиторию, но при этом имеет определенно сюрреалистический уклон. Робин Миллер чрезвычайно гордится само-

бытным сюжетом своей игры: "Мы потратили много времени, разрабатывая сценарий. Когда работаешь над детской игрой, то сперва можешь нарисовать дверь и не знать еще, что за ней. Но в этом случае все должно производить впечатление, за всем должен стоять сюжет, связывающий все воедино. Вот что любят взрослые." Так что же — очередная CD-ROM игра, берущая за руку и ведущая вас по заранее установленному сюжету? Ничего подобного.

Как и в своих предыдущих играх, Миллеры хотели дать игроку ощущение исследования и поиска. Так что вам не обязательно решать загадки, которые подкидывает игра в той или иной последовательности. Вообще говоря, вам совсем даже не обязательно решать эти загадки, если не хочется — вы просто можете путешествовать по Эпохам совершенно беспрепятственно. Поэтому MYST это, скорее опыт, "эмпирическое приключение", чем игра.



Эпохальные загадки

Некий писатель, по имени Атрус, создал книги, способные переносить читателя в необычные миры, называемые Эпохами. Теперь эти книги уничтожены (по неясным пока мотивам), а вам досталась одна, со страниц которой вы попадаете в соответствующую эпоху, на некий обитаемый, но нежилой остров.

Точнее, поначалу непонятно, что это за место — другая страна или, быть может, другой мир? Ощущение времени утеряно полностью, а природа вокруг и небо над головой оставляют только ощущение нереальности, иллюзорности происходящего. Согласно часам, время час ночи, но небо над головой светло, хотя источник света не виден. Солнца нет. Невидимое светило, точнее, место, где оно могло бы быть, закрыто плотным слоем тумана, который навевает мрачные и зловещие предчувствия.

Таким образом, уже с первых секунд вас окружают сплошные загадки и таинственные явления, пахнущие мистикой. Остров не пустынен, на нем довольно много построек, даже беглое знакомство с которыми оставляет явственное ощущение их неразрывной цельности и взаимосвязи друг с другом. В одной из построек — вращающейся башне, которая, похоже, одновременно является и храмом (чему или кому здесь поклоняются?) обнаруживается карта, на которой нанесены все постройки. Но все это пока не дает ответов ни на один из вопросов: что это, где это и каким образом вас сюда занесло? И спросить не у кого, хотя вскоре становится ясно, что люди были здесь совсем недавно.

Три дня, проведенные на острове, дают некоторый материал для размышлений и, похоже, могут приблизить к разгадке. Из книг, найденных в библиотеке, становится ясно, что остров называется "Мист" (Myst), и он является творением рук (или мозга) Атруса. Похоже, что до последнего времени сам писатель жил здесь со своим семейством. Но затем произошло что-то ужасное. Некие силы разрушения ворвались в миры-книги Атруса, грозя уничтожением самой жизни людей. Атрус подозревает в злодействе кого-то из своих двух сыновей. Желая испытать их, он заключает братьев в "тюрьму" из двух книг — красную и синюю, из которых он постепенно вырывает страницу за страницей.

Итак, вам надо выяснить, почему уничтожены книги, какое к этому отношение имеет Атрус и его сыновья, кто из них истиный виновник и злодей и что теперь делать. Пока единственный ключ — письмо Атруса своей жене. Оно приведет вас к тайнику поблизости от дока, где вы найдете другое секретное послание. История постепенно раскрывается — по записям Атруса вы узнаете о нем самом, о сотворении Эпох и о злополучных сыновьях писателя





Вход в комплекс электро-генераторов, обеспечивающих энергией ракету.



Библиотека играет очень важную роль. Вам предстоит посетить ее не раз. Спасая сыновей Атруса, вы именно туда будете носить страницу за страницей.



Во вращающейся башне вы сможете найти доступ к спрятанным в ее стенам дощечкам с крайне важной для вас информацией.



Парусная шлюпка, покоящаяся на дне бассейна. Ее необходимо поднять на поверхность. Решение этой задачи можно будет отыскать в планетарии.



Когда судно поднимется на поверхность, то на палубе можно будет отыскать книгу, относящуюся еще ко временам "Stone Ship" ("Корабля-из-Камня").



Подобрав двузначный код, вы запустите генератор голограмм. В этот раз он продемонстрирует вам во всей красе послание Атруса.



Большая и лучшая часть вашей игровой жизни пройдет на этом острове. Он не слишком велик, но как говорится, "мал золотник, да дорог". Вы можете исходить его вдоль и поперек, изучив, кажется, каждую его пядь, но все равно, на сто первый раз откроется что-то новое. Сходите еще раз в библиотеку!

Сирриусе и Ашенаре, томящихся в книжном плену. Книги спрятаны в библиотеке, и каждая из них содержит краткое видеопослание от сыновей, в котором они доказывают свою невиновность, но кому из них верить? Нескольких страниц недостает, они разбросаны по Эпохам и необходимо их собрать, как, впрочем, решить и остальные задачи – в одной эпохе, например, вам придется провести воду по трубам, включить определенные выключатели, запускающие разные машины, такие, как лифты.

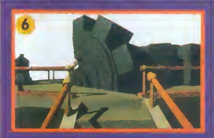
Но даже если вы ничего не знаете о сценарии и сюжетных поворотах игры, вам хватит случайного взгляда через плечо приятеля или коллеги по работе, погруженного в MYST, чтобы на какое-то время забыть о своих неотложных делах. Совершенно необычная и изысканная графика игры обладает поистине волшебными свойствами. Хотя в MYST практически отсутствует анимация (за исключением случая полета на ракете, сделанного как авиасимулятор), недостатком это никак не назовешь. При этом все пейзажи и задние планы были не нарисованы, а смоделированы на компьютере. По признанию братьев Миллер, они задавали компьютеру структуру дерева, затем запускали программу и уходили часа на три. По возвращении на экране их ожидал целый лес фантастических деревьев.



А вот и сама ракета. Поистине, буйная фантазия у писателя Атруса, смело ставящего в своих книгах коня и трепетную лань в одну упряжь. Или же это фантазия братьев Миллер?



Планетарий в этой игре также далеко не случаен. Братья Миллер недаром назвали свое творение Myst — в игре очень важно расположение звезд на небе.



А вот это совсем уже в духе Дали. Громадная шестерня от часов, которые сами находятся где-то в другом месте. Очень хочется узнать точное время.



Это не дерево! Это гигантский поршень парового механизма. Тут он служит своеобразным подъемником-лифтом.



А вот и часы. Большое колесо движет большую стрелку, а маленькое — маленькую. Зайдя внутрь, можно узнать точное время.



В хижине есть паровой котел, готовый к работе. Но чтобы запустить его, надо разжечь топливо. Спички... Может, надо поискать их в сундуке?





В игре свыше 2500 планов, которые поражают фантазией художника и изяществом графики высочайшего класса.

Программное обеспечение, базирующееся на CD-ROM и мультимедийные системы вообще, пока переживают свой младенческий возраст и занимают место где-то между играми, книгами и фильмами. В прошлом братья Миллеры делали все, что могли, чтобы их игры стали как можно более "дружественными" для пользователя и CD-ROM показал свой еще не раскрытый до конца потенциал.

Удастся ли им их такой несколько упрощенный, почти небрежный подход к приключениям или нет — мы еще увидим. В любом случае, MYST — это определенно необычная игра и интересно было бы посмотреть, что из всего этого получится. ■

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор 386 DX и выше; 4 (лучше 8) Mb RAM; графика SVGA; двухскоростной CD ROM Drive; операционная система DOS 5 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Ultrasound и др.; mouse.



СТРОИТЕЛЬ МИРА

Провидцы из Maxis не зря добавили к названию SimCity еще и число 2000. Рубеж этот близок, и не будет ничего невероятного, если и к этому сроку игра не устареет

Пока поклонники X-Wing и Doom делают ставки в споре о том, кака игра на сегодня номер один (наверное, это все-таки дело вкуса), мы попробуем еще раз привлечь ваше внимание к еще одном бесспорному шедевру, но являющемуся своего рода феноменом.

Кто-то ненавидит X-Wing, другие считают Alone In The Dark слишком медленной, третьих не прельщают графические приключения, такие ка в Monkey Island 2. Но вот Sim City 2000 любят все. Только не спраши вайте почему. Возможно, дело в уникальности той задачи, которую Sin City 2000 ставит перед игроком. В то время, когда сюжеты большин ства игр вращаются около насилия и разрушения в той или иной мере Sim City2000 – это скорее упражнение в созидании, нежели в унич тожении. А результат – неожиданно приятное чувство, которое пере живаешь, понимая, как здорово создавать что-то из ничего.

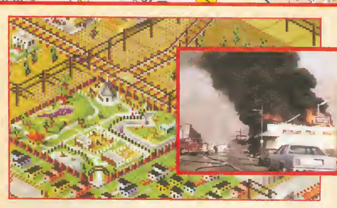
SIM CITY 2000

Вот это Сим, который построил дом.
А это Сити, в котором родился Сим.
А это, это...
Нет, это что-то невероятное!

Одна из самых приятных черт в Sim City 2000 это то, что даже после самого детального объяснения и изучения руководства понимаешь, что затронута только верхняя часть айсберга и скрытых возможностей. Нюансов и вариантов развития в игре все равно будет больше, чем это себе представляешь. О некоторых таких очень немаловажных нюансах и хотелось бы поговорить. Их знание, возможно, и не поможет создать идеальный город, но у вас будет шанс, чтобы попытаться сделать это.

ЗОНЫ

Не только в размещении новых зон заключается основная часть городской планировки в Sim City 2000, но именно она сильнее всего влияет на успех (или провал)



вашей затеи. Это как дебют в шахматах — корректное размещение зон в начале игры способствует благоприятному развитию в миттешпиле и закладывает основы успеха в эндшпиле.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Симы (жители вашего города) могут переместиться всего на три дистанции (игровых поля), прежде чем достичь следующего средства передвижения. Таким образом, максимальная ширина каждой зоны — шесть дистанций. Можно строить длинные участки шириной по шесть дистанций, но на любой их стороне должны быть построены дороги.

ПЛОТНОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ

Зоны с низкой плотностью имеют более высокие цены на землю, чем зоны с высокой плотностью населения. Поскольку доход с налогов основывается как на численности населения, так и на стоимости земли, то собранные налоги примерно одинаковы, независимо от облагаемой ими зоны. Так что выбирайте по вкусу. Однако промышленность — это исключение. Каждому конкретному типу промышленности соответствует своя плотность населения — обычно выбор очевиден — тяжелая индустрия соответствует высокой плотности и наоборот. Запомните, что зоны тяжелой промышленности способствуют более быстрому росту населения, чем зоны легкой.

СООТНОШЕНИЯ

Как правило, количество дистанций, отведенных под жилые зоны равно числу дистанций, отведенных под зоны промышленности или торговли. Как только вас удостоят награды Городской Палаты, вам сразу же должны предоставить подробную информацию о том, какая часть города (в процентах) отошла той или иной зоне и следить за обстановкой станет намного проще.

Идеальное соотношение между промышленными и торговыми зонами в зависимости от населения

ИДЕАЛЬНЫЙ ГОРОД

НАСЕЛЕНИЕ	СООТНОШЕНИЕ
20000 и ниже	3:1
60000	2:1
100000	1:1
150000	1:2
200000 и выше	1:3

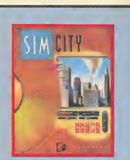
города вы увидите на таблице. Таким образом, в начале вам нужно больше промышленных, чем торговых зон, но, когда город вырастет, торговля станет более важной.

ТРАНСПОРТ

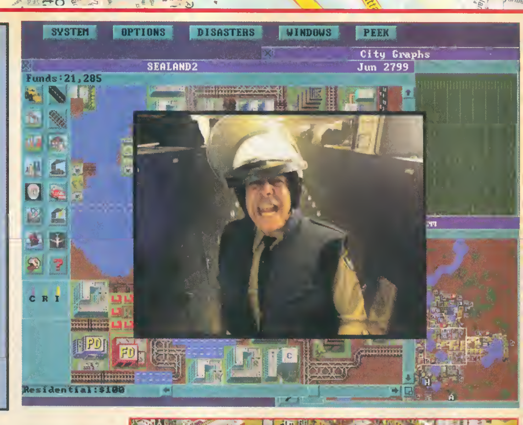
После зонирования, обеспечение соответствующего транспортного обслуживания станет одной из главных задач. Транспортная модель Sim City 2000 основана на том, чтобы симы в данной зоне могли ездить в зоны любого другого типа. Люди из промышленной зоны должны иметь возможность свободно перемещаться в жилую или торговую зоны. А если не смогут, то зона просто не будет развиваться. Как уже сказано ранее, симы ходят пешком не более трех дистанций до остановки транспорта, так что любая местность в зоне далее трех дистанций от дороги или других транспортных средств не будет развиваться. И еще — симы не станут ходить пешком из зоны в зону, даже, если между ними — два шага. Им всегда будет нужен какой-то другой способ перемещения.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Для определения, насколько данная зона близка к другим, в игре используется программа под названием Путевой Генератор. Компьютер просчитывает путешествие сима из зоны в зону, давая ему ограниченное число шагов на перемещение. Если сим может достичь места назначения, не выходя за отведенный предел, то зона его расположения будет развиваться. При путешествии по дороге, как на автобусе, так и на машине,



Версия Sim City 2000 на CD-ROM не принесла поклонникам этой игры чего-то принципиально нового или неожиданного. Однако весьма занимательный видеоряд, сопровождающий игру, очень неплохо оживляет ее, позволяя увидеть некоторых симов в лицо. И согласитесь, что телевизионные новости с "настоящим" диктором на экране дают сильный эффект нешуточности происходящего.



максимальное расстояние, которое отводится симу для перемещения из одной зоны в поисках другой – не более 24 дистанций.

ДОРОГИ, ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ И МЕТРО

Дороги – самая дешевая форма транспорта в смысле строительства и ремонта. К тому же есть весомый фактор в их пользу – симы любят водить. Если во время автопутешествия сим пересечется с другим видом транспорта, то скорее всего, он останется за рулем. Дорогой может пользоваться любой сим, живущий от нее не далее 3 дистанций, иначе ему придется ехать на поезде или в метро. Конечно, дороги создают свои собственные проблемы – пробки и загрязнение. Если слишком много симов пытается одновременно использовать одну и ту же дорогу, это приводит к перегрузкам и даже заторам. Естественно, что все эти машины совсем не очищают воздух.

АВТОБУСЫ

Выход – это автобусы. Автобусные остановки относительно дешево строить, они используют существующую дорожную сеть и симы могут выходить из автобусов, где им этого захочется. Более того, интенсивность движения уменьшается вокруг них в радиусе до десяти дистанций, и снижается расстояние, которое придется пройти от остановки. И хотя другие виды общественного транспорта, возможно, гораздо изящнее, автобусы пока остаются для населения вашего города самым эффективным средством попадания из пункта А в пункт В.

ВНЕШНИЕ СВЯЗИ

Транспортные связи с городами, окружающими ваш, имеют интересный побочный эффект – Путевой Генератор считает, что зоны, расположенные рядом с внешними путями сами являются внешними, а следовательно, должны развиваться автоматически. Из этого можно извлечь немалую пользу – размещая тяжелые и грязные производства на краю города, рядом с внешними дорогами, а легкие зоны в центре, так, чтобы торговые и жилые зоны контачили с индустриальными, и никто при этом не ходил по центру города в резиновых перчатках и противогазах.

ГОРОДСКИЕ СЛУЖБЫ

Третья часть вашей работы – обеспечивать ваших симов всеми необходимыми городскими службами, которые вам предлагается выбрать. И хотя некоторые из них относительно просты, остальные гораздо более сложные, чем кажутся на первый взгляд. Одна из самых непонятных из них – образование.

ДОСТИЖЕНИЕ СТЕПЕНИ

Образование в городе симов делится по степеням рейтинга, где 90 очков соответствуют школе,



а 140 – колледжу. Уровень 100 имеет большинство симов. Обеспечение симов хорошим образованием — зачастую одно из самых трудоемких занятий в игре, но оно имеет максимум полезных последствий. И не только потому, что симы предпочитают переезжать в город, где их детям предложат качественное образование. Симы, уже живущие там, очень гордятся своей интеллигентностью и редко эмигрируют в другие города. К тому же наиболее рекомендуемые производства (т.е. те, что становятся важными к середине игры — такие, как средства массовой информации, финансы, автоматическое, химическое, электронное и аэрокосмическое производства) процветают в городах с высоким уровнем образования. Этот уровень определяется для каждого горожанина при рождении и составляет 20 процентов от уровня родителей. Школьникам добавляется еще 70 процентов и, наконец, у выпускников колледжей это число увеличивается в полтора раза, что составляет максимально возможный уровень образования.

Повышение уровня образования – дело долгое и нелегкое, но совершенно необходимое, причем начинать его лучше всего на ранних стадиях игры, чтобы успеть достичь некоторых вершин, до того момента, когда что-либо изменить будет крайне сложно. Не забывайте, однако, что рейтинг образованности сима падает соответственно возрасту, и чтобы приостановить это падение и компенсировать потери, существуют музеи и библиотеки, так что есть смысл их строить тоже.

Вы можете проверить эффективность своей образовательной политики, используя тестирование в школах, колледжах и библиотеках. Степень образованности, указанная в информационном блоке, зависит от соотношения числа учителей (или других наставников) и числа студентов. Конечно, это не уровень образованности студентов, но вполне может ему соответствовать. Простейший способ повысить этот показатель – строить больше соответствующих заведений, обеспечивая таким образом больше возможностей для доступа к образованию. Кстати, программа Sim City 2000 не проверяет, где вы строите свои учебные заведения, а лишь фиксирует их наличие, так что вы вольны располагать их там, где хотите. ■



ПАЛЕЦ НА КУРКЕ

DOOM... БАМ! ТРАМ! ГРОМ! ПЕРЕД ВАМИ СТОИТ СУПЕРЗАДАЧА. ВЫ ОБЛАЧЕНЫ В СУПЕРСНАРЯЖЕНИЕ, У ВАС В РУКАХ СУПЕРОРУЖИЕ, РАЗНОСЯЩЕЕ В КЛОЧЬЯ ВСЕ ЖИВОЕ, ВПЕРЕДИ ВАС, СБОКУ И СЗАДИ ОРДЫ СУПЕРМОНСТРОВ, ЖАЖДУЩИХ КРОВИ, А ЗА ВАШИМИ ШИРОКИМИ ПЛЕЧАМИ ЗАТАИЛАСЬ В ОЖИДАНИИ И СТРАХЕ СТАРУШКА ЗЕМЛЯ.

DOOM

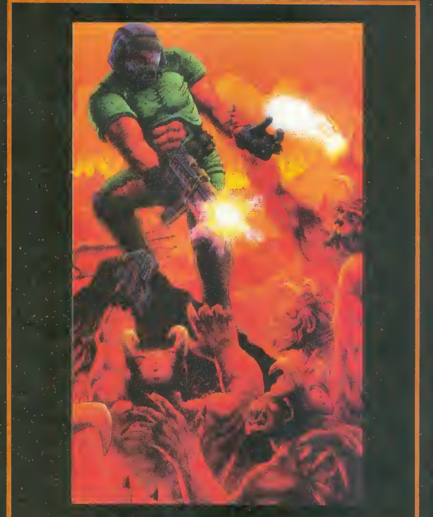
ТЕМА НАСИЛИЯ, НЕОБЫЧАЙНО ПОПУЛЯРНАЯ И ПРИТЯГАТЕЛЬНАЯ САМА ПО СЕБЕ, НА КОМПЬЮТЕРНОЙ ПОЧВЕ ПОНАЧАЛУ РАСЦВЕЛА ПЫШНЫМ ЦВЕТОМ — В ВИДЕ СУДОРОЖНЫХ ПОПРЫГУШЕК С НАМЕРТВО ВДАВЛЕННОЙ КНОПКОЙ СТРЕЛЬБЫ. СЕГОДНЯ ЖЕ ПРОГРАММИСТЫ ВСЕ ЧАЩЕ НАПРЯГАЮТ МОЗГИ В ПОПЫТКАХ ЗАСТАВИТЬ ДУМАТЬ И НАС ТОЖЕ. А САМО НАСИЛИЕ, СБРОСИВ ОБНОСКИ КАПИТАНА КОМИКА, ОБЛЕКАЕТСЯ В РОСКОШНЫЕ ОДЕЖДЫ DOOM И X-WING. УБИВАТЬ — ТАК КРАСИВО. РАСТЕМ, БРАТЦЫ, РАСТЕМ...

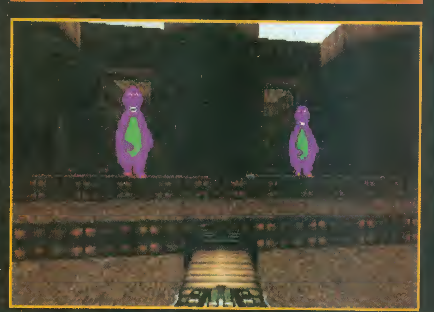
Doom... Бам! Трам! Гром! И еще запрещенные пули "Дум-дум"... Выпущенная в самом конце 1993 года, в декабре, эта "игрушка" Id Software уже буквально через пару месяцев создала себе репутацию большую, чем любая другая в истории игр. Триумфальное шествие "волчьей стаи" вдохновило компанию на создание своего рода "СуперВольфа", со все той же старой доброй (можно даже сказать старомодной) атмосферой разрушений и насилия, которая подается программой в самом аппетитном виде (в Америке Doom, наряду с Mortal Combat, не рекомендован детям до 13 лет, а в Европе вообще запрещен). Конечно, подобные структурированные трехмерные игры делались много раз и раньше, особенно для PC, и не только Id Software, но Doom вытащила их из обычного коридорного стиля и направила на лестницы, окна, балконы и потайные комнаты, создавая полный комплекс весьма реалистичных строений, в которые вас неумолимо тянет все свободное время.

Doom превосходит своего пращура — все еще впечатляющую игру Wolfenstein по всем параметрам. Трехмерная графика, одна из лучших даже и на сегодняшний день, создает весьма реальную атмосферу присутствия в игре. Все движется плавно и невероятно быстро, если у вас, конечно, достаточно быстрая машина — 486 DX (на 386-й режим графики необходимо держать на LOW, иначе все двигаются, как осенние мухи). А как звучит! Достаточно послушать те звуки, с которыми разлетаются на кусочки монстры при попадании в них хорошего заряда, или как они страшно сопят и хрюкают, подбираясь к вам. В игре столько всего интересного, например то, как ограничивается обзор лучом прожектора или как, при взгляде в окна и проемы, видны комнаты в перспективе, как панорама плавно покачивается вверх и вниз, когда вы идете по лестнице... Если бы еще в игре можно было поработать мозгами, а не только спусковым крючком и тем, что к нему прилагается — это был бы действительно шедевр всех времен и народов.

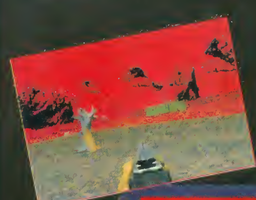
Пока же популярность Doom если и не растет, то по крайней мере не падает. Id Software, надо отдать должное фирме, прилагает к этому немало усилий. Одна за другой выходят новые версии игры, новые миссии, новые примочки. Тут свою бестрепетную руку прилагают и хакеры всех мастей. Так, говорят, что наши заставили монстров, умирая, грязно ругаться на чистейшем русском языке. Наконец, вышел Doom II, где вам предстоит сразиться с самим дьяволом, краснорожим, хитрым и злобным.

Но, пока не исчерпаны возможности первой игры, а вторая еще не добралась до России, наверное, есть смысл еще немного поговорить о старине Doom I.





Вместе с версией 1.2, вышедшей также и на CD ROM (в нее был добавлен поистине кошмарный уровень, так и названный — Nightmare, предназначенный, видимо, для отпетых "думцев"), появилось несколько новых миссий: в тех же интерьерах, но со своими собственными монстрами, наподобие сиреневых ящеров, сладким голосом поющих "ай лав ю" и пускающих между куплетами огненные шары. В другом случае диких монстров заменил не кто иной, как старина PacMan. Этот колобок теперь сам готов проглотить



живьем кого угодно и нагнать страху почище минотавров (ставших нам почти родными).

Но, пожалуй, главной и самой интересной примочкой версии 1.2 является возможность играть не только с компьютером, но и друг с другом: вдвоем, втроем и даже вчетвером. Вы можете либо сплотиться против иноземной нечисти, сформировав команду Space Marines, либо в режиме Deathmatch поднять огнемет против ближнего своего, что пока для землян куда более характерно. В последнем случае никаких монстров на игровом поле нет, есть лишь фигурки игроков (каждому присвоен свой цвет). Главная цель — поразить друга в самое сердце. Впрочем, на игру можно пригласить и недруга, наглядно продемонстрировав ему, как много существует способов от него избавиться. В игре можно заключать союзы и тут же коварно их нарушать,

НЕТ, МЫ, КОНЕЧНО, НЕ ДУМАЕМ, ЧТО ВЫ ВПЕРВЫЕ СЛЫШИТЕ О ТАКОЙ ВЕЩИ, КАК КОДЫ К DOOM, НО МАЛО ЛИ ЧТО? ВДРУГ У КОГО-ТО В МИНУТУ СМЕРТЕЛЬНОЙ ОПАСНОСТИ НЕ ОКАЖЕТСЯ ПОД РУКОЙ ДРАГОЦЕННОЙ АБРАКАДАБРЫ, БЛАГОДАРЯ КОТОРОЙ МОЖНО МОЧИТЬ ВСЕХ ПОДРЯД ОДНОЙ ЛЕВОЙ? ВОТ НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ, КАК НАМ КАЖЕТСЯ, НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫЕ.



Код набирается на клавиатуре прямо по ходу игры IDDT: одно нажатие Tab дает план пройденных залов, два — весь уровень, три – местонахождение монстров и предметов. IDKFQ: в вашем распоряжении оружие, боеприпасы и все ключи. IDDQD: мечта тиранов, героев и маньяков — полное бессмертие. IDSPISPOPD: вы обретаете способность проходить через стены. IDCHOPPERS: в вашем распоряжении пила.





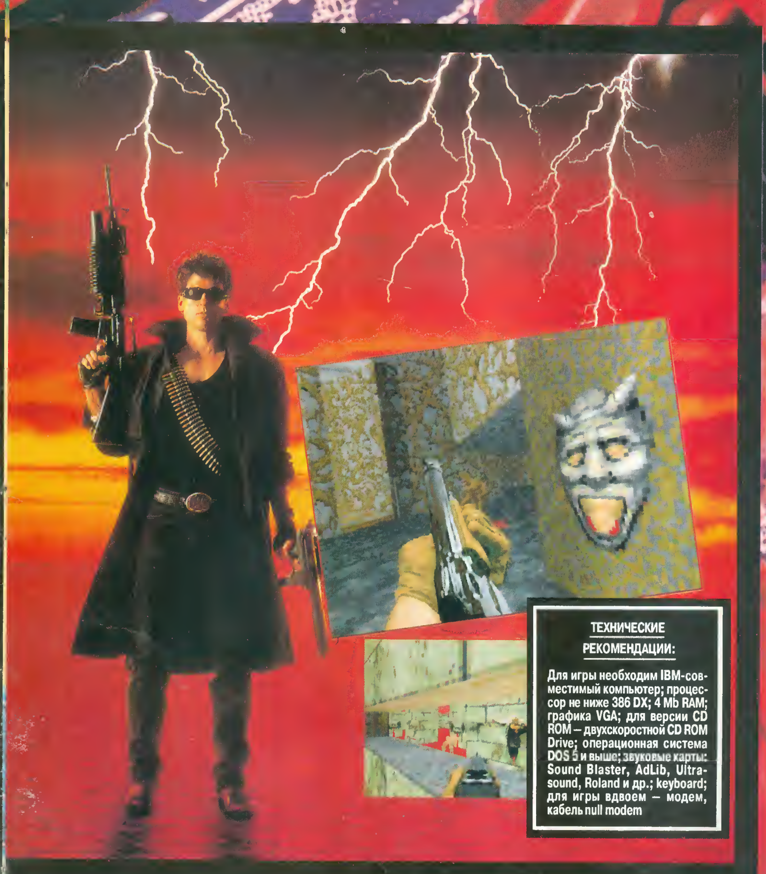












ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 DX; 4 Mb RAM; графика VGA; для версии CD ROM – двухскоростной CD ROM Drive; операционная система DOS 5 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Ultrasound, Roland и др.; keyboard; для игры вдвоем – модем, кабель null modem

плести интриги по принципу "разделяй и властвуй" – возможностей нажить себе нового врага хоть отбавляй.

Игра вчетвером – это, конечно, вершина наслаждения (во всяком случае, так утверждают эксперты журнала Joystick, которым довелось это испытать), но похоже, доступно это будет очень и очень немногим. Когда вы играете вдвоем, то проблем никаких – обычный модем или кабель null modem, если вы притащили компьютер к приятелю. Если же желающих собралось больше, тогда возникает одна заковыка – для общения понадобится уже достаточно древняя, а потому редкая плата NE2000, использующая столь же редкий и старый протокол IPX.

Кстати, если вам удастся найти более простое техническое решение этой проблемы – не сочтите за труд поделиться своим открытием с нами. А мы поведаем о нем миру. ■

ZOOL 2



Несмотря на то, что этот год был не слишком богат на выход новых игр, не стоит думать, что фирмы-разработчики позволяли себе бездельничать. Особенно активно вела себя фирма Gremlin. Ее продукцию можно было увидеть на всех платформах, начиная с Amiga CD32 и кончая приставками и CDI.

Продолжая дорабатывать Litil Devil для CDI и PC CD-ROM, Striker для Amiga CD32 и другие свои уже популярные игры, команды разработчиков уже предлагают новые проекты, которые также обещают быть очень соблазнительными: Zool 2 для PC и CD32, Desert Strike для PC, Top Gear 2 для Amiga, и т. д. Претворяя в жизнь свое более чем похвальное намерение шагать в ногу с прогрессом, команда Gremlin вооружилась станцией Silicon Graphics, что позволяет ждать от этой симпатичной компании действительно выдающихся результатов.

После успеха Zool на PC и Zool 2 на Амиге, можно не удивлятся появлению этой последней на PC и Amiga CD32. Версия на Amiga CD32 не сильно отличается от версии на Amiga 1200, не считая двух дополнительных уровней и серии мультэпизодов, сделанных при помощи Animation Studio и на Silicon Graphics. Для "писишной" же версии преобразования вышли более масштабными. Сид Франклин – создатель этой игры – похоже, уже совершенно освоился в трехмерных мирах, которые все чаще и чаще становятся неотъемлемым атрибутом игр, и служат уже не только для улучшения их внешнего вида.

На всякий случай напомним, что это игра для детей (или для впадающих в детство) о похождениях маленького глазастого ниндзя. Динамика в чистом виде – бегай, прыгай да стреляй в разнообразных гадких монстров. По пути ниндзя собирает призы в виде различных сластей и просто вкусных вещей. Поскольку игра делалась на деньги фирмы "Чупа-Чупс", то нетрудно догадаться, ЧТО становится главным призом для маленького ниндзя во время игры.



Zool можно смело рекомендовать родителям, которые желают подобрать для своего ребенка забавную, симпатичную и увлекательную игру. По крайней мере, в смешном мире Zool 2 нет места кровожадности и жестокости.



Версия на PC содержит два основных нововведения. Во-первых, сам отважный "чебурашка-ниндзя" – персонаж Zool был полностью перерисован, он стал куда более реалистично бегать и прыгать и в целом выигрывает у своего предшественника в скорости и управлении. Во-вторых, все задние планы сделаны в 256 цветах и значительно более проработаны. Действие Zool 2 более интенсивно и ускорено. Игра включает 6 уровней-миссий, каждый из которых обладает своей собственной графикой и загадками: Tootin Commun, Blueberry Hill, Swan Lake, Mount Ices, Shaking Pass... ■

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 286; RAM 1 Mb; для версии CD ROM – CD ROM drive; звук: PC speaker, Sound Blaster, Sound Galaxy и др; keyboard, mouse, joystick.

НЕМНОГО О КАРТОГРАФИИ

Прежде чем остановить свой выбор на той или иной звуковой карте, вам необходимо понять, зачем вы ее приобретаете. Если вы не собираетесь заниматься созданием мультимедийных приложений, то вам вполне подойдет 8-битная стереокарта: она обеспечит вам возможность воспроизведения стереосигналов высокого качества, а при необходимости, вы сможете и записывать сигналы относительно высокого качества. Обычно 8-битные карты несколько дешевле 16-битных, но практически не уступают последним по характеристикам, за исключением упомянутой выше возможности записи стереосигналов. На какие же параметры следует обращать внимание при выборе звуковой карты? Давайте более подробно рассмотрим основные параметры звуковых карт, обычно указываемые разработчиками и дадим необходимые комментарии.

Интерфейс: Большинство карт устанавливается непосредственно в основной разъем на системной плате (слот). Большинству карт требуется 16-битный разъем, но ряд карт может быть установлен и в 8-битный разъем. В настоящее время только одна карта – ProtoStar FX фирмы Actix требует подключения к разъему локальной шины (VESA Local Bus).

Поддержка линий IRQ выше 7 и каналов DMA выше 3: Эти два параметра позволяют определить гибкость конфигурации звуковой карты. Если карта поддерживает IRQ выше 7, это означает, что такая карта может быть установлена без проблем на компьютер, в котором уже установлены модем, сетевой адаптер и т.п. Тоже самое относится и к каналам DMA: если поддерживаются каналы выше 3, то вероятность конфликта с установленными стриммерами, сканнерами, приводами CD-ROM и т.п. чрезвычайно мала.

Максимальная частота сэмплинга: Чем выше частота сэмплинга (sampling rate), тем более правдоподобно звучание карты. Отметим, что некоторые карты имеют различные частоты сэмплинга при воспроизведении и записи звука: обычно это 44.1 кГц при воспроизведении стереосигналов и 22.05 кГц при записи.

Тип синтезатора: Обычно в спецификациях указывается тип установленного на карте синтезатора, используемого для воспроизведе-

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ (СОВМЕСТИМОСТЬ, СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ).

N	Модель	Производитель	Совместимость
1	Sound Blaster 16 Basic Edition with controller ("Creative Labs")	CREATIVE LABS, Сингапур	Windows 3.1 и выше, DOS
2	Sound Comander DX16	No Name, Сингапур	MPC Level 2, Sound Blaster Pro, Windows 3.1, AdLib, Windows Sound System, MPU 401
3	Sound Track (FM Radio)	AIMS LAB, Сингапур	Windows 3.1, DOS, AdLib, SB
4	Pro Audio 16	MEDIA VISION, No Name	Windows 3.1, Windows NT Nextstep, Sound Blaster, Pro Audio System, OS2/2.1, AdLib, MPC&MPC2
5	Sound Galaxy Basic	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	Windows, DOS, SB PRO, AdLib, Covox, Microsoft Windows Sound System, Disney Sound Source
6	Sound Galaxy Nova	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	Windows, DOS, SB Pro, AdLib, Covox, Windows Sound System, Disney Sound Sourse, MPU401
7	Sound Galaxy Orion	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	Windows, DOS, SB Pro, AdLib, Covox, Windows Sound System, Disney Sound Source, MPU 401
8	Sound Galaxy Business Audio Board	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	Windows
9	Sound Galaxy Externtion (SCSI) Board	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	
10	Sound Galaxy Wave Pover	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	Windows
11	Sound Galaxy NX Pro Extra	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	SB Pro, AdLib, Covox, Disney Sound Source
12	Sound Galaxy Pro 16 Extra	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	
13	Sound Galaxy NX II	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	SB Pro Aztech, AdLib, Covox Speech Thing, Disney Sound Source
14	Sound Galaxy BX II	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	SB Pro Aztech, AdLib
15	Sound Galaxy FM Radio	AZTECH SYSTEM LTD, Сингапур	
16	"Shubert"	No name Тайвань	SB Pro, AdLib, Windows 3.1
17	"Haydn"	No name Тайвань	Windows 3.1, SB 16, AdLib, Microsoft Sound System, MPC
18	"Thunder board"	MEDIA VISION, США	Sound Blaster, AdLib
19	"Pro Audio Spectrum"	MEDIA VISION, США	SB, Windows 3.1, AdLib, MPC, Pro Audio Spectrum, Thunder Board
20	"Pro Audio Studio"	MEDIA VISION, США	SB, Windows 3.1, AdLib, MPC, Pro Audio Spectrum

Таблица составлена на основе материалов фирмы R-Time
109017, Москва, Пыжевский пер., 7-113 Телефон (095) 230-8333 Факс (095) 230-8195.
Проезд: ст. метро Третьяковская.

ния звука. Наиболее часто используется частотная модуляция (FM, frequency modulation) – техника, используемая в оригинальной карте Sound Blaster. Синтезаторы, использующие частотную модуляцию, обычно классифицируются по числу "операторов". Обычно, чем больше операторов, тем выше качество звучания. Чаще всего используются синтезаторы с двумя операторами или с четырьмя операторами. Лучшего звучания можно достичь при использовании wavetable (где используется принцип воспроизведения образцов звучания реальных инструментов). Ряд звуковых карт на базе FM-синтезаторов позволяет подключить дополнительные платы, реализующие синтезацию wavetable.

Набор чипов синтезатора: Указывается набор чипов, на базе которых построен синтезатор. Чаще всего используются наборы Yamaha OPL2 (двухоператорный FM-синтезатор), OPL3 (четырехоператорный FM-синтезатор) и OPL4 (четырехоператорный FM-синтезатор и wavetable). Знание установленного набора чипов позволяет понять основные характеристики звуковой карты. Так, например, карты с набором чипов Aria фирмы Sierra могут воспроизводить 16-битный звук, но способны записывать только 10-битный. Практически любая карта, использующая набор Yamaha, обладает способностью эмулировать карты AdlLib и Sound Blaster.

Совместимость с Ad Lib и Sound Blaster: Это, пожалуй, один из самых важных параметров, на который следует обращать внимание при выборе звуковой карты. Обычно карты, имеющие тот же набор чипов, что и Ad Lib и Sound Blaster, обеспечивают полную совместимость с ними, другие же карты могут обеспечивать совместимость как аппаратно, так и программно. Если вы используете или планируете использовать программное обеспечение, ориентированное на Sound Blaster, то вам необходима карта с набором чипов OPL2 или OPL3.

Наличие MIDI интерфейса: Такой интерфейс необходим только в тех случаях, когда планируется подключение к компьютеру специальной клавиатуры или внешнего синтезатора.

Наличие интерфейса CD-ROM: Если карта имеет интерфейс для подключения CD-ROM, то, он, как правило, может быть либо собственный ("proprietary"), либо SCSI. Отметим, что собственный интерфейс рассчитан только на те модели приводов CD-ROM, которые указаны в спецификации. Чаще всего звуковые карты имеют интерфейсы для подключения приводов CD-ROM Panasonic и Mitsumi.

PS: Многие звуковые карты поставляются вместе с микрофонами или акустическими системами, а также большим набором программного обеспечения.

Алексей ФЕДОРОВ

Интерфейс дисковода CD-ROM	Число голосов ЧМ-синтезатора	Разрядность представления звука, бит	Внешние разъемы (микрофона, линейного входа, микр/лин. вх, джойстика/MIDI)	Особенности. состав комплекта
Panasonic	20	16	Джойстик,микрофон, MIDI	
Panasonic, Mitsumi, Sony	20	16	Джойстик, микрофон, MIDI, 4 вт. усилитель	Акустические системы
нет	11	8	Джойстик, микрофон, MIDI, 4вт. усилитель	
нет	20	16	Джойстик, микрофон, MIDI	
Panasonic, Mitsumi, Sony	20	16	Джойстик, стереомикрофон с авт. контролем усиления, MIDI	16-разрядный АЦП
Panasonic, Mitsumi, Sony	20	16	Джойстик, стереомикрофон с авт. контролем усиления, MIDI, лин. вх/вых., усилитель 4 вт.	Головные телефоны, микрофон, 16-разр. АЦП
Panasonic, Mitsumi, Sony, Aztech	20	8 или 16	Джойстик, микрофон, MIDI, лин. вх/вых., усилитель 4 вт.	Головные телефоны, микрофон, 8/16 разрядный АЦП, возм. расширения для поддержания SCSI-2
Sony	20	16	Микрофон	
SCSI			SG Orion, SG Pro	
нет		16		
Panasonic, Mitsumi, Sony	20	8	Джойстик, микрофон, MIDI, лин. вх/вых., усилитель 4 вт.	Головные телефоны, микрофон
		16	Джойстик, микрофон,MIDI, лин. вх/вых., усилитель 4 вт.	Головные телефоны, микрофон
Panasonic, Mitsumi, Sony/adaptor	20	8	Джойстик, лин. вход, MIDI	Акустические системы, 8-разрядный АЦП
нет	11	8	Джойстик, микрофон, лин. вход, MIDI	Акустические системы, стереомикрофон с авт. контролем усиления
			SG Orion, SG Pro	Антенна
Panasonic, Mitsumi	11	8	Микрофон, лин. вход	Головные телефоны, микрофон, акустические системы
Panasonic, Mitsumi, Sony	20	16	Джойстик, микрофон, лин. вход, усилитель 4 вт.	8 и 16-разрядный ЦАП, Головные телефоны, микрофон, акустические системы
нет	11	8	Джойстик, микрофон, MIDI	8-и разрядный ЦАП
SCSI CD-ROM Drive	20	16	Джойстик, микрофон, лин. вход, усилитель 4 вт.	16-разрядный ЦАП, АЦП
SCSI CD-ROM	20	8 или 16	Джойстик, микрофон, лин. вх/вых., MIDI, усилитель 4 вт	Микрофон



**Real-Time
представляет
звуковые карты
серии
Sound Galaxy**

Как последнее слово в звуковой технологии, ORION 16 представляет целое новое направление звуковой технологии, которое обещает Вам записи наивысшей частоты и возможность получения полного стереозвука. Настройте Ваш компьютер на цифровую запись и студийное воспроизведение. Качественное реальное звучание CD Sound Galaxy ORION делают его отличным инструментом для синтеза и воспроизведения звуков и музыки.



**ПРОИЗВОДСТВО
ФИРМЫ
“AZTECH SYSTEM LTD”
(СИНГАПУР)**

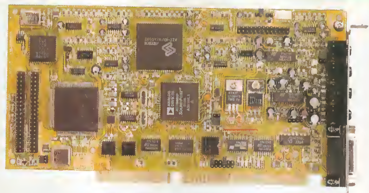
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СОВМЕСТИМОСТЬ
Microsoft Windows Sound System
Sound Blaster PRO
Ad Lib
Covox Speech Thing
Disney Sound Sourse.
СИНТЕЗАТОР СТЕРЕО FM MUSIC
Использование 4-х операторного синтезатора OPL 3 FM stereo
20-голосное полное стерео.
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СТЕРЕОЗВУКА
8/16 разрядное стерео/моно воспроизведение и переработка оцифрованных звуков таких как: речь, музыка и специальные звуковые эффекты.
Воспроизведение и переработка звука от 4 KHz до 48 KHz
16-РАЗРЯДНАЯ ЦИФРО-АНАЛОГОВАЯ СТЕРЕОЗАПИСЬ
Поддержка 16-разрядной или 8-разрядной записи с микрофона,
Стерео Line-in, Стерео CD-Audio и FM music.
СТЕРЕО ЦИФРО-АНАЛОГОВЫЙ МИКШЕР
Микширование всех звуковых источников:
Stereo DAC, Stereo FM, микрофон, Stereo Line-in,
Stereo CD-Audio для воспроизведения.
УПРАВЛЕНИЕ УРОВНЕМ
Цифровое управление уровнем громкости, используя высвечиваемое на экране меню выбора TSR.
МНОГОКАНАЛЬНЫЕ AT-BUS CD-ROM DRIVE ИНТЕРФЕЙСЫ
Aztech,
Mitsumi,
Panasonic,
Sony.
РАСШИРЕНИЕ ДЛЯ ПОДДЕРЖКИ SCSI-2 CD-ROM
Плата (SCSI-2 Extention Board) Sound Galaxy расширяет поддержку широкого канала диапазона SCSI CD-ROM драйверов.
РАСШИРЕНИЕ FM STEREO RADIO
Плата (FM Stereo Radio Extention Board) Sound Galaxy позволяет настраиваться на вашу любимую FM Radio станцию.
ТАБЛИЦА ВОЛН СИНТЕЗА
Для чистых, реальных звуков, ORION 16 предусматривает опции для поддержки таблицы волн синтеза посредством Wave Power Sound Galaxy.
MPU 401 и SB СОВМЕСТИМЫЙ MIDI ИНТЕРФЕЙС
Связь с любым MIDI устройством подобно клавиатуре,
печатной машинке и т. д. для записи и воспроизведения.
ДИНАМИЧЕСКОЕ ФИЛЬТРОВАНИЕ
Автоматическое динамическое фильтрование, программируемое в соответствии с частотным диапазоном, обеспечивает лучшую чистоту звука.
ЛЕГКОСТЬ ИНСТАЛЛЯЦИИ
Программный контроль наличия/отсутствия игрового порта
Сохрание конфигурации, установленной в EEPROM.
ВСТРОЕННЫЙ УСИЛИТЕЛЬ НА 6 ВАТТ
ИГРОВОЙ ПОРТ
Стандартный порт для джойстика.
ПОСТАВЛЯЕТСЯ С АВТОНОМНЫМ МИКРОФОНОМ
И НАУШНИКАМИ

АЛЬТЕРНАТИВЫ РАСШИРЕНИЯ

РАСШИРЕНИЕ С SCSI-2
ORION 16 может быть модернизирован поддержкой широкого диапазона SCSI и SCSI-2 CD_ROM drives с возможностью упрощения привязки нескольких устройств с помощью платы расширения SCSI-2 Sound Galaxy
ВЫБОР ВАШЕЙ ЛЮБИМОЙ РАДИОСТАНЦИИ
ORION 16 отличается особенностью расширения опции приема FM радио таким образом, что Вы можете работать, пока слушаете музыку или последние новости, используя плату расширения
FM Stereo Radio Sound Galaxy. Эта плата расширения позволяет Вам настраивать при инсталляции любую из ваших любимых FM радиостанций.





Настоящая 16-разрядная звуковая карта, которая вносит качественное стереозвучание CD для Вашего компьютера, прокладывает путь в познание средств Multimedia. Спроектированная на оптимальную совместимость и максимальную звуковую производительность, звуковая карта Galaxy Basic 16 отличается поддержкой для многоканального AT-Bus CD-ROM drivers и опцией расширения таблицы волн синтеза.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СОВМЕСТИМОСТЬ
Microsoft Windows Sound System
Sound Blaster PRO
AdLib
Covox Speech Thing
Disney Sound Sourse.
СИНТЕЗАТОР STEREO FM MUSIC
Использование 4-х оперативного синтезатора OPL3 FM stereo
20-голосное полное стерео.
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СТЕРЕОЗВУКА
8/16 разрядное стерео/моно воспроизведение и переработка оцифрованных звуков таких как: речь, музыка и специальные звуковые эффекты.
Воспроизведение и переработка звука от 4KHz до 48KHz.
16-РАЗРЯДНАЯ ЦИФРО-АНАЛОГОВАЯ СТЕРЕОЗАПИСЬ
Поддержка 16-разрядной или 8-разрядной записи с микрофона, стерео Line-in, стерео CD-Audio и FM music.
СТЕРЕО ЦИФРО-АНАЛОГОВЫЙ МИКШЕР
Микширование всех звуковых источников: Stereo DAC, Stereo FM, микрофон, Stereo Line-in, Stereo CD-Audio для воспроизведения.
УПРАВЛЕНИЕ УРОВНЕМ
Цифровое управление уровнем громкости, используя высвечиваемое на экране меню выбора TSR.
МНОГОКАНАЛЬНОЕ AT-BUS CD-ROM DRIVE ИНТЕРФЕЙСЫ
Mitsumi
Panasonic
Sony (требуется адаптор).
ТАБЛИЦА ВОЛН СИНТЕЗА
Для чистых, реальных звуков, BASIC 16 предусматривает опции для поддержки таблицы волн синтеза посредством Wave Power Sound Galaxy.
ИНТЕРФЕЙС MIDI
Связь с любым устройством MIDI, подобно клавиатуре, печатной машинке и т.п., для записи и воспроизведения.
ДИНАМИЧЕСКОЕ ФИЛЬТРОВАНИЕ
Автоматическое динамическое фильтрование, программируемое в соответствии с частотным диапазоном, обеспечивает лучшую чистоту звука.
ЛЕГКОСТЬ ИНСТАЛЛЯЦИИ
Программный контроль наличия/отсутствия игрового порта.
Сохранение конфигурации, установленной в EEPROM.
ВСТРОЕННЫЙ УСИЛИТЕЛЬ НА 4 ВАТТА
СТЕРЕОМИКРОФОН, АВТОМАТИЧЕСКИ РЕГУЛИРУЕМЫЙ УСИЛИТЕЛЕМ
Стереомикрофон включенный для разговора или звука с автоматическим регулированием усиления для оптимальной записи.
ИГРОВОЙ ПОРТ
Стандартный набор для джойстика.
ВСТРОЕННЫЕ СОЕДИНИТЕЛИ
Вход для внутренних колонок компьютера, вход для CD-Audio, соединители AT-Bus CD-ROM drive.
ПОСТАВЛЯЕТСЯ С АВТОНОМНЫМИ НАУШНИКАМИ

АЛЬТЕРНАТИВЫ РАСШИРЕНИЯ

РАСШИРЕНИЕ ТАБЛИЦЫ ВОЛН СИНТЕЗА

Ваши возможности растут, так как Basic 16 обеспечивает опцию поддержки таблицы волн синтеза для окончательной настройки реальных звуков инструмента.

ПРЕДУСМОТРЕННЫЕ ПРОГРАММЫ MULTIMEDIA

SOUND GALAXY BASIC 16 комплектуется с более чем 13 высококачественными средствами Multimedia и пакетом программ business audio стоимостью до 700$. Они ориентированы на простое включение в сеть, в том числе наушники.

ПРОИЗВОДСТВО ФИРМЫ "AZTECH SYSTEM LTD" (СИНГАПУР)

Galaxy Basic 16 позволяет Вам работать с большим выбором программ в среде DOS и Windows!







8-разрядная звуковая карта, воплощающая Ваши требования к генерации звука Вашим компьютером, воспроизведению музыки и полной гаммы звуковых эффектов Ваших любимых игр.

Sound Galaxy BX 2 Extra это идельный шанс для тех, кто только начинает сочинять музыку.

Используя встроенный MIDI интерфейс, пользователи могут связывать клавиатуру синтезатора для игры своей любимой мелодии или даже производить свои собственные композиции.

Также пользователи могут включать джойстик в игровой порт, чтобы избежать резкого звука во время игры.

Дополнительно, Sound Galaxy BX 2 Extra характеризуется CD Audio-In, позволяет пользователям слушать любимые хиты во время игры или работы.

Аналоговое микширование такой звуковой карты делает возможным получать звук через Line-in, CD-Audio-In и микрофон.

Для реального репродуцирования музыкальных инструментов и голоса, Sound Galaxy BX 2 Extra имеет 11-ти голосный синтезатор, который производит 6 мелодий и 5 ритмичных звучаний.

Обладая двойным динамическим фильтрованием для производства чистого качественного звука, Sound Galaxy BX 2 Extra идеален для пользователей с богатой фантазией, которые желают слушать музыку применяя Multimedia.

Sound Galaxy BX extra позволяет Вам работать с большим выбором программ в среде DOS и Windows!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СОВМЕСТИМОСТЬ
Sound Blaster
AdLib.

11-ГОЛОСНЫЙ СИНТЕЗАТОР FM MUSIC
Для реального репродуцирования музыкальных инструментов и голоса, Sound Galaxy BX 2 Extra подсоединяет 11-голосный FM синтезатор, который производит 6 мелодичных звуков и 5 ритмичных звуков.

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ОЦИФРОВАННОГО ЗВУКА
Воспроизведение и переработка оцифрованных звуков таких как: речь, музыка и специальные звуковые эффекты с 8-разрядным DAC. Воспроизведение и переработка звука от 4KHz до 44.1 KHz.

ЦИФРО-АНАЛОГОВАЯ ЗАПИСЬ
Поддержка записи с Микрофона, Line-in, CD-Audio.
Выбор уровня от 4 KHz до 23KHz
Работает или в DMA или в передаваемой форме I/O.

ВЫХОД МИКШИРОВАНИЯ
Микширование всех звуковых источников: микрофон, Line-in, CD-Audio, FM Music для воспроизведения.

ДИНАМИЧЕСКОЕ ФИЛЬТРОВАНИЕ
Автоматическое динамическое фильтрование, программируемое в соответствии с частотным диапазоном, обеспечивает лучшую чистоту звука.

ВСТРОЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС MIDI
Связь с любым устройством MIDI, подобно клавиатуре, печатной машинке и т.п. для записи и воспроизведения.

МИКРОФОН АВТОМАТИЧЕСКИ РЕГУЛИРУЕМЫЙ УСИЛИТЕЛЕМ
Микрофон с автоматическим регулированием усиления для лучшего звукового восприятия.

ИГРОВОЙ ПОРТ
Стандартный порт для джойстика.

ПОСТАВЛЯЕТСЯ С АВТОНОМНЫМИ КОЛОНКАМИ

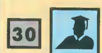
ПРОИЗВОДСТВО ФИРМЫ ("AZTECH SYSTEM LTD") (СИНГАПУР)



Сфера деятельности: Сборка и продажа компьютеров различной конфигурации по спецификации заказчика. Поставка комплексного оборудования дисплейных классов в учебные заведения. Оснащение домашних компьютеров средствами Multimedia, Upgrade, сервисное обслуживание и ремонт. Продажа компакт-дисков производства США фирм «POWERSOURCE, INC.», «BASIC TIME» с программным обеспечением, играми и слайдами.

Продажа расходных материалов, компьютерных аксессуаров и комплектующих. Консультации по видеокомпьютерным комплексам и системам Multimedia.

Адрес: Россия, 109017, г.Москва, Пыжевский пер., д.7, к.106 Телефон: (095) 230-83-33, факс: (095) 231-11-24



Фирма Real Time представляет

King's quest VI

на CD-ROM

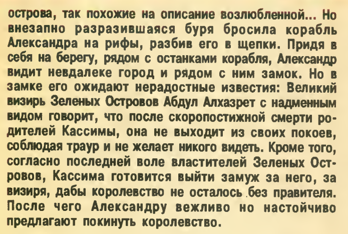


Фирма Sierra, который год работая практически в одном и том же стиле "мультяшных" квестов, неизменно пожинает славу и успех. Сага о приключениях королевского семейства Девентри – одно из свидетельств тому.

Прошло много месяцев с тех пор, как король Грэхэм, герой предыдущих серий саги King's Quest, вернулся из поисков своей семьи, похищенной злым волшебником Мордаком. Вместе с семейством Девентри свободу получила и принцесса далекой страны — Зеленых Островов по имени Кассима. Сын Грэхэма, принц Александр, тоже бывший в числе пленников, оказался покорен красотой Кассимы и твердо решил разыскать ее на далеких Зеленых Островах. Вот только где искать сами Острова?

Однажды Александру пригрезилась Кассима, которой грозила неведомая опасность, и он решается на отчаянное путешествие — плавание наудачу. И три месяца спустя на горизонте показались





острова, так похожие на описание возлюбленной... Но внезапно разразившаяся буря бросила корабль Александра на рифы, разбив его в щепки. Придя в себя на берегу, рядом с останками корабля, Александр видит невдалеке город и рядом с ним замок. Но в замке его ожидают нерадостные известия: Великий визирь Зеленых Островов Абдул Алхазрет с надменным видом говорит, что после скоропостижной смерти родителей Кассимы, она не выходит из своих покоев, соблюдая траур и не желает никого видеть. Кроме того, согласно последней воле властителей Зеленых Островов, Кассима готовится выйти замуж за него, за визиря, дабы королевство не осталось без правителя. После чего Александру вежливо но настойчиво предлагают покинуть королевство.

Разоблачить козни визиря, который явно темнит и отводит недобрый взор, найти принцессу Кассиму и помочь ей — вот сверхзадачи Александра в этом приключении.

Просто следить за дальнейшим развитем сюжета — само по себе увлекательнейшее занятие.

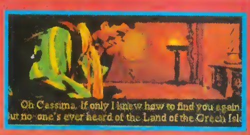
Рассказанное выше, это только самое начало увлекательного приключения, придуманного Sierra, приключения, которому пока нет конца — Sierra выпустила уже седьмую часть своей саги и готовит следующую.

Одно из ощутимых достоинств King's Quest VI — большое игровое пространство. Королевство Кассимы состоит из пяти островов, по которым игрок вместе с Александром может свободно премещаться. Основным транспортным средством являются ноги, но перемещение значительно облегчается, когда вы приобретаете волшебную карту (скосите взгляд слегка влево). Надо только помнить, что волшебство работает лишь вблизи морских просторов. После этого вам станут доступны все острова, но будьте осторожны - манящий зеленью остров может оказаться вовсе не таким замечательным, как его название.

В игре нет линейного, жестко заданного развития сюжета, и это тоже одна из фирменных черт Sierra (вспомним Larri 6, где вообще все произвольно). Вы можете решать задачи в той последовательности, в какой это вам удобно. Главное - правильно использовать предметы и не пропустить ничего важного (в некоторых местах детали слишком мелки и нужную вещь можно просто не заметить). На каждом из островов множество персонажей, и недостатка в человеческом общении не испытываешь.

Однако к каждому из встреченных Александром людей нужен свой подход: с одним достаточно просто поболтать, второму надо что-то дать, третьего обхитрить...

ВОЛШЕБНАЯ КАРТА ВОЛШЕБНОЙ СТРАНЫ. САМОЕ ЧТО НИ НА ЕСТЬ ОБЫКНОВЕННОЕ ВОЛШЕБСТВО



Один в своих покоях, Александр томится, думая о прекрасной Кассиме, как вдруг...



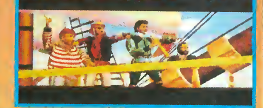
... благодаря удивительному волшебству она появляется в его зеркале!



Изучив расположение звезд, Александр узнает, в какой стороне надо искать свою возлюбленную. Он прощается с родными...



... и отплывает на поиски Земли Зеленых Островов.



Наконец, после трехмесячных скитаний на горизонте появляется земля...



... но разыгравшаяся буря в щепки разбивает корабль Александра о прибрежные рифы.



Теперь Александр совсем один, но приключения только еще начинаются...

И нередко за внешней личиной скрываются совершенно неожиданные качества. Так ростовщик оказывается прямым и честным человеком. Только благодаря ему вы обзаведетесь вашим единственным транспортным средством. Нищий, видимо, начитавшись (или насмотревшись, или наигравшись?) "Аладдина", предлагает менять старые масляные лампы на новые. Но не торопитесь принимать его за сумасшедшего. С продавцом книг можно действовать только по принципу "ты мне, я — тебе". А неприветливому "паромщику" (или разорившемуся купцу — не очень понятно) вас должен представить кто-то из его хороших знакомых. Шут-фигляр окажется вашим самым преданным союзником... И так далее.

Сами загадки-квесты достаточно обычны и, по мнению знатоков, нередко даже слишком просты (но многие, наверняка, этого не почувствуют, застряв на первом же острове). Универсальный принцип — встретил человека (или нечеловека), поговорил, обменял (купил, попросил и т.п.) шило на мыло, приложил его в нужном месте и в нужное время к нужному объекту. Sierra на этих вещах собаку съела, но, повторимся, те, кто знаком с предыдущими сериями игры и другой продукцией компании (столь же многосерийный Larri, Ecoquest, Freddi Frakass и пр.), непреодолимых трудностей не испытает. Плюс это или минус — решать каждому.

Помимо увлекательного сюжета и набора головоломных задач, успеху продукции Sierra способствует и разработанный и давно апробированный ею весьма простой и удобный интерфейс управления, который, похоже, берется на вооружение и другими компаниями. Он целиком ориентирован на мышь и требует от играющего минимума умственных и физических затрат. Нажатие правой клавиши позволяет выбирать иконки действия (идти, смотреть, использовать, говорить) и собранных предметов, которыми можно манипулировать. Левая клавиша мыши позволяет эти действия или предметы употреблять по назначению. Никаких многооконных и "матрешечных" меню нет. Поэтому с управлением разберутся даже те, кто совсем не знает английского языка (другое дело, что без него сама игра станет ребусом в квадрате).

Качество графики достаточно традиционно (традиционно высоко), и вы



“ТРАВЕ ТОЙ СНЯТСЯ ОСТРОВА И УДИВИТЕЛЬНЫЕ СТРАНЫ...” ПОИСТИНЕ, ИСТОРИИ SIERRA О КОРОЛЕВСКИХ ЗАГАДКАХ МОЖНО НАЗВАТЬ МИРОМ ГРЕЗ И СНОВИДЕНИЙ, ПРИШЕДШИХ К НАМ, СЛОВНО ИЗ ДЕТСТВА

можете до некоторой степени оценить его по картинкам. Шумы и звуки также на должной высоте, хотя и нельзя сказать, чтобы они явились новым словом в этой области. И только музыка несколько хромает, что, впрочем, также характерно для Sierra. Похоже, что в бюджете фирмы пункт “композитор” – официальная графа экономии.

Короче говоря, King's Qwest VI это добротная, на совесть сработанная продукция, о приобретении которой сожалеть вряд ли кому придется. ■

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 SX; 4 Mb RAM; графика VGA; для версии CD ROM – CD ROM Drive; операционная система DOS 5 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Ultrasound, Roland и др.; mouse.

ЗАМЕТКИ НА ОБОЧИНЕ



НЕМНОГО ИЗ ИСТОРИИ АВТОМОБИЛЬНЫХ СИМУЛЯТОРОВ

Несмотря на явный интерес игроков к тематике автомобильных гонок, до последнего времени было сравнительно немного имитаторов, которые отличались бы реализмом и достойным оформлением. Особенно хорошо это видно при сравнении с изобилием и разнообразием имитаторов самолетов, которые предлагают игроку чуть ли не все возможные варианты моделей и времен. Тем не менее, имитаторы автомобилей все таки появлялись и продолжают появляться, обладая все большей скоростью и качеством. Давайте посмотрим, какие же гоночные игры доступны сегодняшним потребителям.

ACCOLADE СТАРТУЕТ ПЕРВОЙ

Как известно, самые популярные гонки в мире – это гонки автомобилей класса Формула 1. Огромные скорости, разнообразные трассы, ультрасовременные модели автомобилей и крупные денежные вливания спонсоров привлекают миллионы поклонников. Не удивительно, что одним из самых первых заметных имитаторов автомобилей стала игра фирмы Accolade GRAND PRIX CIRCUIT. Игра оформлена в приятной, но, к сожалению, безнадежно устаревшей EGA 16 цветной графике, со звонкой мелодией через динамик, и сделана была крайне добротно и аккуратно. Игрок получал возможность прокатиться по трассам во всем мире, на одном из трех автомобилей Williams, McLaren или Feranti.

Спустя некоторое время за ней последовал другой имитатор, той же формулы и той же фирмы – GRAND PRIX UNLIMITED, уже из названия которого было ясно, что это технически усовершенствованный аналог предыдущей игры. GPU технически гораздо более совершенен. 256 цветов и AdLib музыка, а, кроме того, трехмерный многогранный синтез окружения – явные достоинства этой игры. Однако, серьезным недостатком стало почти полное отсутствие заинтересованности игрока в быстром прохождении трассы, отсутствие призов и возможности прокатиться вместе с несколькими конкурентами. Из-за этого общая привлекательность игры и продолжительность вашего желания играть серьезно страдают.

Пожалуй, одним из самых совершенных имитаторов гонок Формулы 1 на данный момент является имитатор, выпущенный фирмой MicroProse, под названием FORMULA 1 GRAND PRIX. Как известно, MicroProse – одна из самых сильных фирм, создающих имитаторы самолетов, и в данном случае MicroProse применил свой многолетний опыт для создания реалистичной и красивой гоночной игры. F1GP имеет длинный перечень достоинств, дающий право ставить игру выше предшественников и конкурентов жанра. Это очень быстрый имитатор, даже на 286 машине скорость гонок достаточно велика. Кроме того, вы можете включать/выключать графические эффекты типа раскраски дороги и автомобилей в зависимости от быстродействия компьютера. Вам дается свобода в подборе команды, выборе названий автомобиля, двигателя, имен гонщиков, ведется четкий подсчет очков, заработанных как гонщиками, так и в борьбе за Кубок Конструкторов. Все трассы в игре в точности соответствуют настоящим (на время выпуска игры). После этой игры вы сможете узнавать повороты на круге, смотря гонку по телевизору. Авторы постарались абсолютно все сделать реалистичным: от поведения автомобиля и смены покрышек в боксах во время гонки, до правил квалификационных заездов. Кстати, в версии 1.04 существует возможность игры через модем с "живым" соперником. Вообще, об игре можно сказать еще очень много теплых слов, но вам, пожалуй, стоит просто поиграть в нее.

Недавно вышла еще одна FORMULA 1, продукт фирмы Domark. Как достоинства можно отметить исключительную быстроту гонок и приятное оформление. Хотя, сторого говоря, имитатором эту игру не назовешь, но погонять достаточно приятно. Охарактеризовать в

общих словах ее можно: быстрая, симпатичная и смешная. Попробуйте влететь в столб на полной скорости, отскочить от него и поехать дальше – это возможно только в F1 от Domark'a.

Американское направление – гонки автомобилей класса Formula Indianapolis, приобретают все большую популярность в мире, и это не может не отразиться на индустрии компьютерных игр. Известный как самый качественный и многими признаваемый лучшим буквально до последних времен, довольно старый имитатор INDIANAPOLIS 500, даже сейчас представляет интерес для PC гонщиков (продукт фирмы Papyrus 1990-91). Игра эта обрела столь твердую популярность из-за очень аккуратной многогранной трехмерной графики, и опять-таки (как это важно в имитаторах!) из-за реалистичности. Вам предоставляется возможность проехать энное количество кругов против 15-ти компьютерных оппонентов, предварительно проехав квалификационный круг. С точки зрения технического исполнения Indi500 всем хорош, если бы не 16-ти цветная графика (хотя и очень приятной палитры) и отсутствие диджитальных звуковых эффектов (оцифрованного звука). Впрочем, на время выхода игры это было вполне естественно. Само собой разумеется, что фирма не остановилась на достигнутом, но появился новый продукт не скоро. Только в начале 1994 года игроки увидели очень красивый и отлично выполненный иммитатор INDYCAR. Время ожидания не прошло впустую, создатели постарались сделать имитатор, который удовлетворил бы самые взыскательные вкусы пользователей. Indycar прежде всего прекрасно выполнен с точки зрения программирования и оформления. Пользуясь преимуществами 386 компьютеров, фирма ввела отекстовку трассы, автомобилей, рекламных щитов, многоканальный диджитальный рев моторов, и все это происходит достаточно быстро, чтобы вам удалось почувствовать головокружительную скорость на отдельных участках трассы. Заметим также, что, как в Indi500, так и в Indycar очень важна правильная настройка машины и умение входить в повороты, иначе вы будете финишировать в числе последних.



TEST THE DRIVE!

Гонки на серийных авто не менее эффектны, чем формулы, хотя и не могут тягаться с ними по скорости. В этой области имитаторов много представителей, но, к сожалению, абсолютно нет новых.

Самая первая удачная и популярная серия имитаторов серийных автомобилей – это серия Test Drive фирм Accolade/DSI. TEST DRIVE I, зачинатель традиции, теперь представляет интерес только для коллекционеров или фанатов CGA графики. Второй TEST DRIVE: THE DUEL, гораздо более красив (EGA16) и представляет вам возможность прокатиться на легендарных спортивных автомобилях: Ferrary F40, Porsche 911 и многих других против компьютерно-управляемого соперника. Последний TEST DRIVE 3: THE PASSION значительно изменился по сравнению с предшедствующими версиями. Мультипликационные изображения автомобилей были заменены на синтезированные, появилось много приятных мелочей, таких, как дождь, снег, залепляющий лобовое стекло, возможность включения фар и дворников.








Также усложнилось окружение: появились светофоры, ж/д переезды, разветвления дороги и пр. В общем, игра стала реалистичней, хотя новая синтезированная графика выглядит достаточно странно и кажется, что скоростные спортивные модели Lambarghini Diablo и Chevrolet Serv II едут не быстрее "жигулей". BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE (фирм Microrsoft/Image Warks) и MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE (фирмы Electronic Arts), достаточно похожие по содержанию и исполнению гоночные имитаторы, позволяют вам посидеть за рулем серийных автомобилей и на скорости проехать кольцевую трассу. Обе игры, к сожалению, давно устарели и предлагают гонщикам скромную графику и скорость.

Очень интересным продуктом является RacRally, с его очень интересным синтезом дороги и отличной звуковой поддержкой. Это симулятор ралли, где участники соревнуются в долгих заездах по сельской местности. Все выглядит очень красиво, в игре прекрасные погодные эффекты, но реалии самой трассы игроку почувствовать будет не дано — не обсчитывается динамика движения. Эта игра не для настоящих профессионалов.

Интересным экспериментом стал полноценный симулятор автомобиля VETTE!. Хотя все объекты в нем составлены из многоугольников, это единственная игра где можно, во-первых, ездить по улицам города с полной свободой выбора, а, во-вторых, полноценно играть вдвоем по кабелю или модему. Сделано не слишком красиво, зато интересно.

Последний из известных имитаторов серийных автомобилей — совместный продукт фирмы Electronic Arts и журнала для автолюбителей "Track & Road" под названием CAR & DRIVER. Игра достаточно комплексно и детально имитирует процесс вождения спортивных автомобилей, поддерживает VGA и SVGA графику. Дается исчерпывающая статистика по моделям автомобилей, используемых в игре. К сожалению, игровая привлекательность достаточна низка, прежде всего из-за недостаточной скорости и почти полного отсутствия стимула к быстрому прохождению трассы. Таким образом C&D хотя и является самым прогрессивным имитатором машин этого класса, нельзя сказать, что вам он наверняка понравится. Остается надеятся, что тема эта найдет более достойные реализации в будущем.

Гонки на мотоциклах, несмотря на свою эффектность и популярность, практически не нашли поддержки среди производителей игр. Припоминается всего два стареньких имитатора. Первый, продукт все той же Accolade, называется GRAND PRIX CYCLES и является, по сути, усовершенствованным Grand Prix Circuit. Немного более удачным стал имитатор TEAM SUZUKI, фирмы Gremlin Graphics, который, несмотря на свой небольшой размер, получился достаточно быстрым и красивым (для своего времени). Игра достаточно хороша, особенно при отсутствии конкурентов, однако она страдает из-за ужасно неуклюжего управления.

"А вместо запаски поставим огнемет!"

Еще одно, о чем нужно рассказать — это активные гонки, берущие свое начало с игровых автоматов. Это высокоскоростные гонки с видом на машину сзади и сверху, которые требуют от игрока предельной быстроты реакции. Их никак нельзя отнести к классу имитаторов, однако они наверняка будут интересны для любителей больших скоростей.

Очень давно появились классические PC-версии гонок с игровых автоматов OUTRUN и TURBO OUTRUN (фирмы SEGA), с яркой раскраской и приличной скоростью. Однако с появлением игры LOTUS 3 (Gremlin Graphics) о них можно смело забыть — давние стандарты не могут тягаться с удачной графикой и ошеломляющей быстротой этой игры. Lotus 3 позволяет вам прокатиться на одной из трех спортивных машин, против компьютера или другого человека (экран делится пополам). В своем жанре



Lotus 3 пока не имеет конкурентов. Хотя желающие могут взглянуть и на Cisco Heat, и на Moonsinne Racers.

Хочется рассказать отдельно об одной из лучших, до сих пор, с нашей точки зрения, игр – Stunts, выпущенной чуть ли не в 1990 году. Это имитатор каскадерских треков, замкнутых трасс, усложненных специальными покрытиями и сложными препятствиями типа барьеров, перегороженных труб, мертвых петель и трамплинов. Причем можно выбрать как готовый трек, так и сконструировать свой. Можете выбирать любую машину -- от простого джипа до формульного Ягуара и – в гонку со временем или компьютерным оппонентом. На слабой машине не представляет из себя ничего особенного, но, если у вас 486 – получите колоссальное удовольствие.

Упомянем и еще об одном направлении – смешанные игры, включающие в себя элементы нескольких жанров, в частности, к езде по трассе добавляется еще и стрельба по машинам противника. Классика жанра – древняя игра DeathTrack, где умелый игрок наслаждался, унося врагов одного за одним при помощи своего могучего арсенала. В наше время ее графическое оформление безнадежно устарело, но по части интереса ее не удалось побить ни Fire&Forget II, ни даже убийственно красивой CD-игре MegaRace, 94 года. Только Crash'N'Burn это вполне удалось, но это – игра для Panasonic 3DO.

Еще одна любопытная помесь – Street Rod. На этот раз к несложному имитатору навешен неплохой сюжет об американских фанатах дорог недавнего прошлого (возможно, кому-то вспомнится "Беспечный ездок").

Сергей ВОДОЛЕЕВ, Multimedia Club



Заходите в "клаб" на огонек. По средам

Перед вами новая рубрика—да-да, именно "мультимедиа" и именно "клуб". Поскольку мы, с одной стороны, собираясь в своем "клабе" (в любые дни недели, но слово "media" делает среду днем особенным), намерены отдыхать и играть, но, с другой — говорить при этом будем о вещах не только нешуточных, но даже таких, шутки о которых еще только складываются. Ибо это —

МУЛЬТИМЕДИА!

Авторы данной рубрики убеждены, что это нечто, далеко выходящее за границы привычного нам компьютерного мира. Это не только новая технология, но и новая философия, в соответствии с которой компьютер проникает в нашу жизнь, становится неотъемлемой частью нашего быта и неузнаваемо меняя его. Это поистине — новый мир. Мы постараемся познакомить вас со всеми особенностями и всеми "чудесами света" этого нового мира: с новыми разработки в области мультимедиа оборудования (т.е. все, что связано с технологиями, объединяющими в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, анимацию, графические изображения и фотографии); в области програмного обеспечения (прикладные программы и игры,.. конечно же, компьютерные ИГРЫ!); особо наше внимание привлекают системы виртуальной реальности (Virtual Reality: VR).

Повторимся, не случайно в названии рубрики фигурирует понятие "клуб". Мы собираемся не просто представлять вам разнообразную информацию о компьютерах, мультимедиа играх и прочем. Очень хочется, чтоб на страницах журнала велась свободная дискуссия о всем, что интересно нашим читателям: и не только о том, как хороша очередная игра, и что в ней надо делать... В России все больше людей начинают профессионально заниматься мультимедиа. Это программисты, художники, музыканты и бизнесмены. Соответственно, некоторые статьи будут посвящены проблемам, связаным с разработкой мультимедиа продуктов. Для компетентного освещения таких вопросов мы располагаем достаточно серьезной технической базой: лабораторией по тестированию компьютерного оборудования, цифровой аудиостудией, студией компьютерной 3D графики и анимации, а также богатым опытом работы на компьютерном рынке России и США. К тому же за полтора года своего существования Multimedia Club приобрел прекрасные связи со многими профессионалами в России и за рубежом. Поэтому пишите, пишите письма и статьи, задавайте вопросы и делитесь своими мыслями — это все найдет свое место на страницах журнала. От вас зависит, насколько он будет соответствовать вашим требованиям, мы же сделаем все от нас зависящее, чтоб журнал, который вы держите в руках, стал первым и лучшим изданием в своей области и был бы ориентиром для всех последователей.

Александр КУРИЛО,
Multimedia Club.

Amicus Amiga, sed magik amica...
("Amiga — друг, но IBM дороже" — вольный перевод с латыни)

UPGRADE: гонка без финиша?

Человек, однажды купивший компьютер, в скором времени оказывается перед дилеммой: либо законсервировать свою систему на том уровне, который достаточен ему для решения определенных текущих задач при использовании какого-то неизменного комплекта програмного обеспечения (например многие мои знакомые до сих пор довольны своими PC XT/EGA/640Kb/20Mb — что вполне достаточно для работы в текстовом процессоре и игры Tetris), либо же вы вступаете в некую "гонку вооружений" (специалисты именуют этот процесс upgrade), пытаясь всеми силами и средствами поспеть за компьютерной модой и все более стремительно "прогрессирующими" технологиями...

Подобное можно наблюдать и в других областях нашего быта: мода на одежду, автомобили и бытовую технику (перечислять можно без конца) заставляет нас отказываться от вполне пригодных для использования вещей и изыскивать деньги на нечто более современное и совершенное — психологи и социологи давно смирились с таким положением дел, а для производителей это является единственной гарантией дальнейшего развития и процветания. В конце концов, мы живем в обществе потребителей. Но компьютерный мир далеко опередил все другие отрасли в своем поступательном движении, здесь борьба за наши кошельки идет уже не на жизнь, а на смерть! Количество компаний, связанных с электроникой и компьютерной техникой растет сейчас не в арифметической, а в геометрической прогрессии. Эта отрасль является, пожалуй, наиболее динамичной в своем развитии: сюда идут большие инвестиции и здесь сконцетрирован громадный научно-исследовательский потенциал. К тому же, не стоит забывать, что компьютеры перестали быть чем-то запредельным, — также, как раньше магнитофоны и телевизоры, ПК становятся неотъемлемой частью быта все большего количества людей. Игровые приставки присутствуют практически в любой семье (а хочется надеяться, что Dendy является только прелюдией к семейному ПК). В ближайшем будущем компьютер вытеснит или вберет в себя телевидение, видео, CD-плееры, радио, и что будет дальше... боюсь даже представить.

В этой статье я попытаюсь проанализировать, какие компьютеры мы будем использовать в ближайшем будущем, какие направления и платформы выиграют, а от чего придется отказаться. Не буду замыкаться на IBM-совместимых ПК; также хотелось бы поговорить об использовании компьютеров как в быту, так и для профессиональных нужд. Поэтому прошу не винить меня, если какие-то вопросы будут рассмотрены недостаточно подробно — это нереально сделать в одной статье, к тому же по многим темам в скором времени последуют специальные материалы.

Когда разговор заходит о компьютерах, мы изначально подразумеваем, что это что-то из семейства x86, т.е. IBM-совместимых компьютеров. В России по этому поводу наблюдается просто трогательное всеобщее единодушие, и какой-либо альтернативы до недавнего времени просто не было. Почему? Сложно сказать. Возможно так сложилось исторически: во время первой волны закупок компьютерной техники для госорганизаций все проходило достаточно централизовано, и "наверху" предпочтение было отдано IBM-совместимым комплексам. С тех пор они присутствуют в нашей жизни — вначале доступные только избранным, теперь же ставшие реальностью для миллионов, причем не только на рабочем месте. И именно платформа IBM главенствует в бизнесе и быту. Также не секрет, что в широких народных массах, для которых компьютер сам по себе — предмет загадочный и чуждый, популярность "айбиэмов" связана с играми. Для многих сначала становится родным слово Digger, а уж потом MS DOS и Windows.

Итак IBM (в основном, в виде клонов) укоренился на российской почве. Но вслед за ним потянулись и другие. Кто-то пока скромно и даже робко оглядывается по сторонам, как Commodore Amiga, кто-то явился под барабанный бой и звуки фанфар, как Apple Macintosh. Но почему же именно разнородные (а иногда и просто безродные) "IBM компьютеры", от Compaq до его дешевого "желтого" собрата, при всех сопутствующих им проблемах с бесконечной переконфигурацией периферии и програмного обеспечения, остаются милы российским пользователям? Ведь есть же, есть изящные и продуманные до мелочей Apple, есть "компьютер мечты" Commodore Amiga.

В первую очередь, мне кажется, причина кроется в том, что архитектура IBM — единственная реально открытая платформа на сегодняшний день. В противоположность Apple Macintosh и Commodore Amiga, которые производятся монопольно одной фирмой, марка IBM стала нарицательной для бесконечного семейства совместимых с ней компьютеров (и мы, для краткости, тоже будем обозначать их так). Благодаря этому сотни фирм разрабатывают сейчас все более совершенные аппаратные компоненты и програмные продукты именно для IBM платформы и, конкурируя между собой, вынуждены выискивать новые идеи и использовать все имеющиеся в их распоряжении ресурсы. На пользователя выплескивается поток всевозможных устройств и программ, призванных облегчить жизнь и обустроить его компьютер. Хотя именно из-за этого мы до сих пор видим такой хаос и несовместимость между отдельными компонентами. Вопросов типа: "будет ли работать эта графическая плата с OS/2" или "почему моя музыкальная карта не живет вместе с SCSI контролером" возникает множество. Но зато мы имеем возможность выбора. И цены на аналогичные продукты для MAC`а значительно выше, чем для IBM, и ассортимент там победнее, и нет возможности так просто взять, и заменить процесор на материнской плате, чтобы повысить производительность системы. Apple может быть хорош для использования в издательском деле или применительно к каким-то иным профессиональным нуждам, хотя даже здесь IBM теснит его. IBM — это универсальный компьютер: вы можете работать на нем в офисе или дома, заниматься графикой или музыкой, верстать журналы и производить сложнейшие математические расчеты, а когда появляется свободное время, вы можете играть. Играть в сотни прекрасных игр, о которых владельцы MAC`ов могут только мечтать. К тому же начинает решаться проблема стандартизации: претворяется в жизнь концепция "plug`n`play", пионером которой выступила фирма Compaq. Т.е. любое дополнительное устройство для вашего компьютера достаточно будет просто подключить в свободный слот (никаких отверток!), и все — оно готово к работе. Пользователю не надо мучиться с отладкой каких-либо драйверов или аппаратных установок. Chicago Windows, которые Microsoft обещает выпустить в течении 1995 года, также будут соответствовать требованиям этого нового стандарта.

Если вас интересует вопрос о том, достаточно ли будет производительности IBM компьютеров для решения ваших задач в будущем, то здесь не стоит беспокоиться. Идея PowerPC хороша, и имеет право на жизнь, но даже сегодня Pentium (P5) с частотой 90 или 100 Mhz практически ни в чем не уступает аналогичным машинам семейства MAC. А в ближайшее время уже ожидается P6, к тому же у Intel есть конкуренты (AMD, Cyrix, IBM), которые не дают ему дремать, заставляя наращивать мощность своей продукции и опускать цены, — уже сегодня мы можем купить 486 компьютеры дешевле 1000$! Поэтому выбирая компьютер, учтите все за и против, но помните: что бы вы не хотели, среди IBM совместимых компьютеров это, скорее всего, найдется быстрее и дешевле. С IBM вы можете всегда легко изменить конфигурацию и добавить новые компоненты. Идеология upgrade — все же громадное достижение. И она позволяет быть уверенным, что ваш компьютер не устареет со временем. Upgrade — гонка без финиша, но разве можно остановить прогресс?

AZAZELLO

LANDS OF LORE

ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ.

Начало см. в Видео-Асс Корона 4.

ШАХТЫ УРБИША УРОВЕНЬ 1

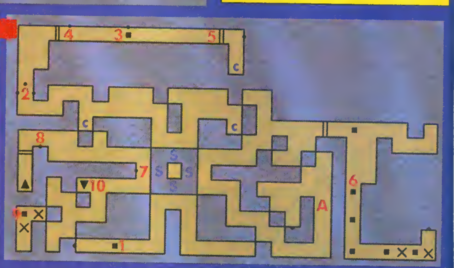


Используйте серебряный ключ, найденный в сундуке 2, чтобы открыть замок 1. Нажмите на кнопку 2 (на севере), затем – кнопку 3. Появившийся телепортер приведет вас на уровень 2. Снова поднимитесь на уровень 1. В комнате 4 нажмите на кнопку, в 5 возьмите ключ и бросьте его на север. Появившаяся плита закроется. В 6 вставьте ключ от шахты 2 в замок. В 7 используйте рычаг на востоке. После 5 откройте проход ключом от шахты 2, чтобы выйти.

ШАХТЫ УРБИША УРОВЕНЬ 2

А: Запах газа

Положите что-нибудь на плиту 1, чтобы открыть нишу на западе. В 2 поверните рычаг налево (на запад), направо (восток), затем по центру (север). В 3 поверните рычаг направо и нажмите кнопку 4, положив что-нибудь на плиту 3. Затем отправляйтесь к 5 и нажмите кнопку на востоке. В 3 поднимите рычаг налево и затем опустите его вправо. Выйдите. В 6 положите что-нибудь на плиту и продвиньтесь на два шага, затем также положите нечто на плиту на юге (давление на плиту вызывает появление или исчезновение огня). Действуйте дальше в том же духе. В А отступите, выпустив огненный шар и возьмите ключ. Используйте ключ от шахты 4 для 7 и ключ от шахты 5 для 8. Положите на плиту 9 что-нибудь и прыгайте в один из двух люков.



ШАХТЫ УРБИША УРОВЕНЬ 3



А: Вагонетка шахты

В 1 разрушьте гнезда огненным шаром и нажмите на кнопку на севере. Сломайте треснувшую стенку на востоке в 2 киркой. Разрушьте гнезда в 3. Нажмите на кнопку 4, затем используйте серебряный ключ из ниши для замка 5. Поместите золотую драгоценность (найденную в сундуке) в замок 6. Поднимите рычаг слева в помещении 7 и возьмите вагонетку. Вернитесь в 7 и опустите рычаг налево, затем поднимите его направо. Вагонетка снова в вашем распоряжении. Нажмите на кнопку 9, затем на кнопку 10. Используйте кирку, чтобы добыть уголь в 11. По лестнице 13 спуститесь на уровень 4. Телепортер 12 приведет вас ко входу в шахты.

... мы знакомимся с горками – симпатичным и миролюбивым племенем. Но в верхнем лесу обитают другое племя – воинственные гиганты. Матпаша, предводитель горков, просит нас помочь вернуть медный шлем, украденный у него нехорошими соседями. В обмен он даст нам колье истины. Затем мы отправляемся повидать Дроека, взяв немного воды из болота – первый ингредиент эликсира. По возвращении от Дроека Даун дает нам один из четырех ключей, открывающих волшебный саркофаг короля, и пустые фляжки. В улье шершней мы собираем мед для эликсира. Наше приключение продолжается...

ШАХТЫ УРБИША УРОВЕНЬ 4

A: Тайник B: Призрак Орина

Нажмите на кнопку 1 и используйте появившийся телепортер. В 2 нажмите на кнопку на западе, чтобы обезвредить источник огенных шаров и затем нажмите кнопку на юге. На этом уровне вы найдете третий ингредиент эликсира — кровь Камня (например, в 3 или в 7). Возьмите шестерню в 4. Киркой разбейте груду камней в 5 и 6. Подберите ключ в груде костей в B. Используйте телепортер 8. Поднявшись, используйте телепортер 12 уровня 3. Идите в машинный зал (С нулевого уровня), положите уголь за решетку и поставьте шестерню в машину. Затем нажмите на рычаг, запустив тем самым машину. Идите к 10 уровня 2, спуститесь, нажмите на кнопку, возьмите ключ и снова поднимитесь. Вернитесь на уровень 4. В 9 используйте блестящий ключ для правого замка и ржавый для другого. Найдите Паулсона в A. Идите к 10, откройте дверь с помощью ключа от шахты 4, используйте телепортер с севера в 11, чтобы вернуться на нулевой уровень. Идите в С (заслон Скотии) в Высокий лес Опина. Используйте кубик Валеана против заслона и идите в Лес Ивела.

...в шахтах Урбиша. Вход в них охраняется ларконом, страшным чудовищем. Чтобы убить его нужно что-то посильнее того оружия, что у нас есть. В Лесу Опина мы находим зеленый череп, который поможет...

ЛЕС ИВЕЛА

A: Лес (Высокий Опин)

B: Город Ивела C: Бездна D: Белая Башня E: Пост (заслон) Скотии

Идите к 1 и убейте орков, чтобы завладеть кубиком Валеана. Преодолев заслон Скотии, идите в город Ивела.

ГОРОД ИВЕЛА

A: Ворота Ивела
B: Лавка Сади
C: Оружейная мастерская Виктора
D: Оружейник
E: Совет Ивела
F: Гостиница Бруно

В 1 вы найдете Карту Забвения. В 2 откройте дверь связкой ключей, войдите, чтобы пополнить запасы оружия. Для пополнения магических способностей возьмите в 3 Карту Бесконечности. Идите к Сади, покажите ей загадочный пергамент, и она даст вам земляной порошок (четвертый ингредиент). Далее вам предстоит добыть: доспехи в 4, Карту Власти в 5, Сандалии Молчания в 6. Идите к Виктору и купите у него меч Справедливости. Выйдите из города и идите к Белой Башне.

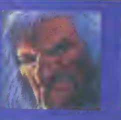


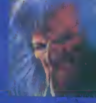
... нам справиться с этим чудовищным стражником. Но дальше мы встречаем заслон, поставленный Скотией, преграждающий нам дорогу в Ивел. Преодолев его, мы попадаем наконец в шахты, где находится некто по имени Паулсон. На нулевом уровне шахты находятся конторы и странная машина. Но она не работает — не хватает шестерни и нет угля. Мы встречаемся с кладовщиком, который нам дает кирку. На первом уровне, в зале, где находятся два маховика, есть рычаг. Пустив его вход мы видим дыру, через которую спускаемся на уровень 2. Там также есть рычаг и другая дыра. Не трогая рычаг, мы проходим на уровень 3. Проделав небольшое путешествие в вагонетке, чтобы собрать уголь, мы обходим весь уровень и возвращаемся на нулевой уровень с помощью телепортера. Мы идем в зал с маховиками. Использовав маховики, мы вызываем телепортер, при помощи которого попадаем на уровень 2. В одном из коридоров пахнет газом. Надо бросить туда огненный шар, и раз! — стена рушится...

БЕЛАЯ БАШНЯ УРОВЕНЬ 1

A: Королева Яна B: Жертвенник Бьянки C: Клетка Лилы

Убейте амазонок в 1 и возьмите у них ключ. Идите в 2, нажмите на кнопку, открывающую дверь, и откройте сундук. Снова нажмите на кнопку, чтобы исчезла появившаяся стена. Откройте дверь 3 ключом 1, войдите и подберите на полу ключ. Чтобы остановить монстров, закройте решетки в 4 и 5. Используйте ключ 3 для замка 6. Убейте амазонок, вставьте ключ в замок 7 и нажмите на кнопку 8. Нажмите на кнопку на севере в 9. Положите в нишу 10 кольцо, которое вам дала Лила. Войдите и убейте Яну. Поднимитесь на 11, возьмите ключ, спуститесь и поднимитесь по лестнице перед вами, чтобы пройти на уровень 2.



БЕЛАЯ БАШНЯ УРОВЕНЬ 2

Идите в черную комнату 1. Войдите и закройте дверь. Нажмите на кнопку на западе. Возьмите ключ и выйдите. Связкой ключей отоприте дверь 2. Идите по желтой дороге в 3, возьмите ключ и нажмите на кнопку. Откройте замок 4 ключом 3. Идите в 5 (люк это иллюзия), нажмите на кнопку на юге. Идите в 6 через тайную стену. Вставьте ключ от черной комнаты в замок 7. Найдите ключ в 8, но помните, что каждое нажатие на плиты пускает в ход огненные шары. Положите предметы на каждую плиту, чтобы вас не атаковали. Поднимитесь по лестнице 7 на уровень 3.

...Мы знаем, что нельзя возвращаться в зал, вход в который преграждают три маховика – можно погибнуть. На уровень три ведет лестница, но она затоплена. Надо найти помпу. Да, на нулевом уровне есть машина, которую надо исправить. Мы снова поднимаемся и открываем другую часть уровня 1. Уровень 3 очень опасен. На уровне 4 находятся живые камни, третий ингредиент эликсира. Здесь также находится шестерня, которой не хватает, чтобы запустить машину. Мы возвращаемся на затопленную лестницу и находим блестящий ключ, которым открывается дверь уровня 4. Здесь мы встречаем Паулсона, который дает нам свой ключ и присоединяется к нам...





БЕЛАЯ БАШНЯ УРОВЕНЬ 3

A: Дух

Откройте дверь 1 и нажмите кнопку на полу, чтобы взять ключ. Используйте его для замка 2. Шпаги с изумрудами очень эффектны против призраков. Нажмите на кнопку 3, затем на 4 и используйте рычаг, чтобы открыть дверь на востоке. В 5 положите любой предмет на западную кнопку, затем нажмите кнопку на востоке, чтобы закрыть люк. В сундуке найдете синий ключ к 7. В 6 откройте замок ключом Яны, возьмите ключ в нише и спуститесь на уровень 1. Вставьте ключ (его найдете в 8 уровня 2) в замок 12 уровня 1. Идите в 13 и откройте дверь ключом Ивуар, который находится в 6 уровня 3. Спуститесь ниже.

...Мы направляемся к заслону Скотии. Благодаря кубику Валеана, мы преодолеваем заслон и входим в Лес Ивела. Скоро мы обнаруживаем замок на севере, но орки разрушили ведущий к нему мост. Приходится возвращаться назад. На юго-западе находится город Ивела. Несмотря на густой туман, он очень красив. Там мы встречаем старину Виктора. Джерон Арброут, возглавляющий мовет Ивела, приказывает нам принести ему эликсир, как только тот будет готов. В лавке Сади мы находим последний ингредиент – "земляной порошок". Теперь, чтобы приготовить эликсир, надо подняться в Белую башню...

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

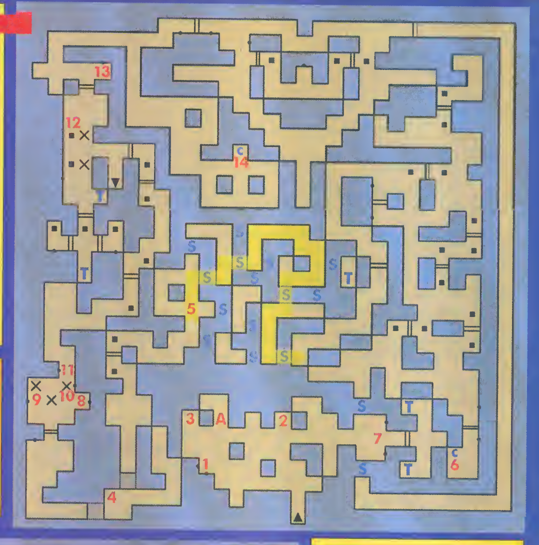
A: Старуха

В 1 возьмите четыре предмета с земли и положите их в четыре ниши. Идите в 2, откройте замок синим ключом, найденным в 7 уровня 3, затем возьмите тигель, который вам даст старуха. Возьмите предметы в 3. Поднимитесь на уровень 1, идите к жертвеннику Бьянки. Положите тигель на статую, затем туда же – четыре ингредиента эликсира. Эликсир готов! Выйдите из Башни и идите к Джерону в город Ивела. Повидайте Дауна в Лесу Опина и возвращайтесь к Джерону. В городе сразитесь с армией теней. Когда она отступит, идите к Бруно (F). Через маленькую дверь в глубине бара идите в пещеры Пассерель.

ПАССЕРЕЛЬ

A: Командор B: Созыв

Нажмите на кнопку 1, чтобы открыть нишу. Идите к Командору и убейте Френдора. Положите статуэтку в трещину 2 и идите в 3. Наложите на отпечаток в стене перчатку и идите по желтому пути в 5. Убейте монстров и возьмите у них синий ключ. Идите в 6 и откройте синим ключом сундук (но сундук можно и разбить). Ключом, найденным в сундуке, откройте замок на юге в 7 и вернитесь в 4 (лучше другим путем). Понажимайте на кнопки 8, 9, 10 и 11. Положите любой предмет на плиту 12, на севере появится телепортер. Опустите рычаг 13, чтобы открыть южную решетку. Идите в 14, возьмите пергамент. По крайней дороге идите в 7, откройте ключом, найденным в 14 замок на севере в 7. Идите в B и воспользуйтесь телепортером, чтобы попасть в главную башню.



В гостинице Бруно добрый нищий дарит нам волшебный плащ. Больше в городе делать нечего и мы отправляемся к Башне.
Проходя по первому уровню, мы видим карцер и секретную нишу которая появляется после освобождения Лилы-разбойника. У входа мы оставляем янтарное кольцо в нише и проходим к Яне – королеве амазонок...

ГЛАВНАЯ БАШНЯ

Убейте ксеобов в главной башне. Идите в 1, нажмите на северную кнопку и возьмите ключ Натанизла в нише на западе. Возьмите ключ в 2. В 3 возьмите бриллиант в сундуке (откройте его связкой ключей). В 4 откройте замок ключом, найденным в 2. Возьмите ключ в 5 и откройте им замок 6. Опустите рычаг 7 и нажмите кнопку 8, чтобы открыть западную стену. Когда вы убьете всех ксеобов, идите в 6 за наградой. Вернитесь в 9. Используйте ключ из 6 и по лестнице идите в замок Симмерия.

Победив ее, мы забираем ключ, который очень пригодится в дальнейших поисках. На уровне 2 дело обстоит сложнее. В одном зале со всех сторон летят огненные шары, в другом – повсюду дыры в полу. Но пройти можно. Мы попадаем в другую часть этажа. Здесь есть черная комната с потайной нишей, которая появляется, если закрыть дверь. Уровень 3 еще сложнее двух предыдущих. Кругом полно духов и действовать надо очень быстро. К счастью, мы сохранили наши шпаги с изумрудами, которые помогают пробиться сквозь толпы призраков. Наконец мы в подвале, где встречаем старуху, которая дает нам...



ЗАМОК СИММЕРИА УРОВЕНЬ 1

Внимание! Некоторые указанные на карте телепортеры невидимы.
Откройте дверь 1, войдите и закройте ее, прежде чем открыть дверь 2. Используйте бриллиант, найденный в 3 главной башни, чтобы освободить Дауна из хрустального шара. Возьмите ключ в 3. Идите в 4, опустите рычаг на юге, чтобы открыть дверь на севере. Идите в 5. Нажмите северную кнопку, возьмите в нише фигурку змеи и положите туда что-нибудь ненужное. Еще раз нажмите на северную кнопку, затем – на западную, чтобы закрыть люк на юге. Идите в 6, нажмите на кнопку на юге и возьмите телепортер. В 13 используйте рычаги 1 и 3 (справа налево). Идите по первому пути и положите любой предмет на плиту 9. По четвертому пути идите до плиты 10. Положите на нее что-нибудь. Нажмите южную кнопку в 10, восточную в 11, возьмите скульптурку и еще раз нажмите на южную кнопку. Идите в 12, чтобы попасть на второй уровень.

...тигель для приготовления эликсира. На жертвеннике Бланки мы приготовляем чудодейственное снадобье. С эликсиром мы возвращаемся к Джерону Арброуту, но тот не отдает свой ключ, поскольку доверяет только Дауну. На выходе из города мы встречаем Дауна, но что-то заставляет меня отказаться ему подчиниться. Я прав, на самом деле этот "Даун" – дело рук Скотии, которая пытается завладеть ключами от саркофага. Вернувшись к Джерону, мы узнаем, что город захвачен воинами Кабалы, жестокими и безжалостными. Нам удается изгнать черное воинство, но во время битвы пропал ключ Арброута. В гостинице Бруно мы находим подземный ход...

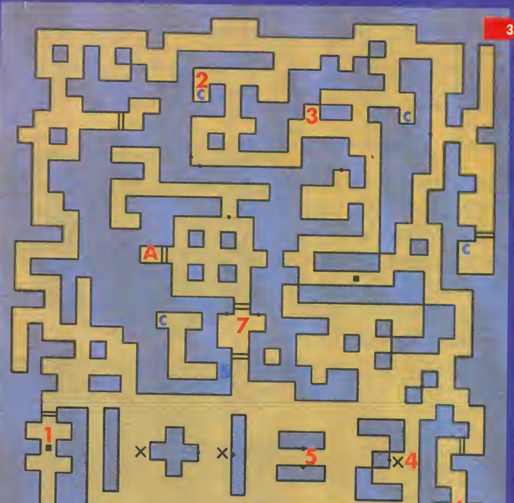
ЗАМОК СИММЕРИА УРОВЕНЬ 2

A: Король Ричард

Сдвиньте рычаг 1. Кнопка 2 откроет нишу на юге, где хранится оружие. Идите в 3, нажмите на кнопку и возьмите фигурку в нише рядом. В 4 кнопки на дверях открывают двери с другой стороны. Идите в 5, нажмите на кнопку на северо-востоке и возьмите ключ в нише на юго-западе. Идите в 6, возьмите черный ключ, затем в 7 откройте черным ключом замок на севере. Если южная дверь не открывается, используйте рычаг. Нажмите на восточную кнопку в 8 и поднимитесь на уровень 3.

...ведущий в замок, где, возможно, отыщутся нужные ключи. Под землей мы встречаем Френдора, предводителя армии теней. Вместе с ним Майлек и наш старый друг Виктор, который на самом деле не тот, за кого себя выдает. Френдор погибает под ударами наших мечей, и нам достаются ключ, орлиное знамя в виде крыла и рукавица. Поместив крыло на пьедестал, мы открываем зал на востоке. Проход с другой стороны открывается, когда на отпечаток в стене накладывается рукавица. Далее еще два отпечатка, за каждым из которых скрытый проход. За правым отпечатком коридоры полны фальшивых стен. Расправившись с охраной внутри...





ЗАМОК СИММЕРИА УРОВЕНЬ 3

А: Скотия

Идите в 1, поместите предметы в четыре крыла здания. В южной нише возьмите ключ. Откройте им сундук 2 и возьмите серебряный ключ. Нажмите западную кнопку в 4. Нажмите на северную кнопку в 5 и возьмите золотой ключ в нише на юге. Идите в 6, нажмите на две кнопки восток-запад. Замените фигурку из ниши любым предметом и нажмите на одну из двух кнопок. Спуститесь на уровень 2 через люк 4. Идите в 9 и нажмите на западную кнопку. В 10 и 11 нажмите на восточые кнопки, появится телепортер. Бросьте что-нибудь в телепортер и возьмите его. Затем замените ключ в нише другим предметом. И откройте ключом замок А. Там положите фигурку змеи на цоколь слева (туда, где есть свет). Свет начнет перемещаться. Там, где он остановится, поставьте фигурку человека (вниз), дракона – справа, и единорога наверх. Дайте эликсир королю. Вернитесь на уровень 3. В 7 нажмите на северную кнопку. Откройте серебряным ключом замок слева и золотым замок справа. Положите данное Ричардом кольцо на Колье Истины. Идите в 4 и используйте "настоящую правду" против Скотии, прежде чем ей удастся изменить облик. После этого дело завершит оружие.

...мы находим маленький ключ. Слева живут невидимые электрические существа, которых можно одолеть только магией. Залов очень много, но большинство из них не представляют для нас никакого интереса. На втором уровне нет ничего существенного, но на первом есть дубликатор предметов, в который мы помещаем в качестве батареек электрические существа. Мы продолжаем наш путь. Другим ключом, найденным в сундуке, мы открываем дверь, закрытую на два замка и знакомимся с двумя враждующими племенами – ноулсами и ксеобами. Победив одно из них, мы получим награду от второго. Выбрав дружественное племя, мы принимаем вызов. Сражение происходит в главной башне. Уровень огромен и враг опасен. Но все кончается хорошо. На севере башни мы достаем четвертый ключ от саркофага короля. В центре башни мы находим бриллиант. Там же находится вход в замок Скотии. Внутри полным полно чудовищ, вроде живых секир и призраков черной армии. В центре огромного зала первого уровня мы находим Дауна, заключенного в хрустальную сферу. Освободить его поможет бриллиант. На севере мы находим статуэтку кобры, которая, возможно, поможет открыть саркофаг. Пройдя дальше, мы оказываемся у входа в огромный зал, но рычаги, находящиеся тут, мы предусмотрительно не трогаем. Благодаря колдовству, мы попадаем на запад зала, где кладем на угловую плиту любой предмет. Всего в зале четыре угла. На юге, рядом с тремя коридорами и двумя ложными стенами, есть вход на уровень 2. В другом коридоре мы находим фигурку дракона. Но вернуться назад невозможно из-за обилия смертоносных колес и гигантских пауков. В восточной нише зала находится фигурка единорога. В центре мы находим ключ от зала с телом Ричарда. Саркофаг покрыт магическими тенями, и чтобы открыт его, мы должны вызвать свет. Мы должны поставить фигурки на цоколь внизу саркофага, но одно место остается пустым. Похоже, это никогда не кончится...

Мы отправляемся на поиски недостающей фигурки. На северо-востоке уровня 2 телепортер приведет нас в центр зала, где есть лестница на уровень 3. В тайной нише мы обнаруживаем коридор, проделанный огненными шарами. Наконец, на юго-востоке мы обнаруживаем искомую фигурку. Это гуманоид – человек. Продвигаясь дальше, мы находим дверь с двумя замками и предупреждение об опасности. Но, стремясь освободить нашего короля, мы решаем забыть об опасности и не терять время. Через отверстие в полу мы спускаемся на уровень 2 и оттуда возвращаемся в зал с саркофагом Ричарда. Кобру мы ставим на подставку слева, человека справа, дракона помещаем в нишу справа, а единорога на подставку в глубине. Покров теней уничтожен, и мы, затаив дыхание, вставляем четыре ключа в углы ящика. Получив эликсир, Ричард просыпается и вручает нам кольцо – фрагмент "истинной правды", ибо только правда может положить конец Скотии. Когда мы поднимаемся на последний уровень, чтобы сразиться с колдуньей, я вспоминаю слова Ричарда: "Только правда может..." Я соединяю кольцо и колье: все чудесно изменяется – теперь мы владеем "настоящей правдой", которая помешает Скотии использовать Маску теней. В решающей битве мы используем "настоящую правду" против Скотии и она теряет способность менять свой облик, хотя по-прежнему она сильна и почти неуязвима. Но соединенные усилия и терпение позволят нам в конце концов повергнуть колдунью на землю.

Все королевство празднует нашу победу, а Ричард щедро вознаграждает меня.

EXIT

? ВАШ ВОПРОС – ВАШ ОТВЕТ



Предлагаем вашему вниманию рейтинг программ-имитаторов, составленный по оценкам экспертов компании "Фантом":

I. СОВРЕМЕННЫЕ САМОЛЕТЫ:

1. F14 Fleet Defender; *2.* Strike Commander; *3.* F15-III; *4.* TFX; *5.* Falcon 3.

II. САМОЛЕТЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ:

1. Overlord; *2.* Pacific Strike; *3.* 1942 Pacific air War; *4.* Aces over Europe; *5.* B-17 Flying Fortress;

III. САМОЛЕТЫ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ:

1. Knights of the Sky; *2.* Red Baron; *3.* Blue Max.

IV. СУБМАРИНЫ :

1. Seawolf; *2.* Subwar 2050 *3.* Silent Service II; *4.* 688 Attack Sub *5.* Das Boat.

V. ГЕЛИКОПТЕРЫ:

1. Comanche; *2.* Gunship 2000: Fire & Ice; *3.* A.T.A.C.; *4.* Thunderhawk; *5.* LHX.

VI. КОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ:

1. Tie Fighter; *2.* X-Wing; *3.* Wing Commander 2; *4.* Epic; 5. Mantis;

VII. КОСМИЧЕСКИЕ С СЮЖЕТОМ:

1. Elite II; *2.* Privateer; *3.* Project Nomad; *4.* Eye of Storm;

VIII. ТАНКИ:

1. M1 Tank Platoon; *2.* Battle Command; *3.* Steel Thunder; *4.* Abrams Battletank;

IX. АВТОМОБИЛИ:

1. Indycar; *2.* Gran Prix 1992; *3.* Stunts; *4.* Q Network RacRally; *5.* Car & Driver.

X. ИГРА ВДВОЕМ НА ОДНОЙ МАШИНЕ:

1. Evasive Action; *2.* Top Gun 2; *3.* Blue Max; *4.* Sky Chase.

XI. ИГРА ВДВОЕМ ПО СВЯЗИ:

1. Dogfight; *2.* Falcon; *3.* F15; *4.* F29; *5.* Vette.



ULTIMATE DOMAN

1) Объясните мне, что дают эти кристаллы, или как их там, в игре Ultimate Doman (Genesia)? Я их нахожу – и что толку? Между тем, все эти Гуилдасы гоняются за кристаллами, как одержимые. И вообще, в игре много непонятных мест: почему у меня архитекторы иногда бросают работу зимой, а у других – нет; как добывать камень в нужных количествах; говорят, что можно объединять усилия изобретателей из разных поселков, но как это сделать?

Виктор Стойкий, Красноярск

RETURN TO ZORK

2) Return to Zork – просто отпадная игрушка! К сожалению, мне удалось поиграть в нее лишь несколько часов, но я успел добраться до старика-алкоголика. А что дальше, где ключ от двери в подвале, и как помочь парню под мостом попасть в школу?

Геннадий Кукин, Москва

ANOTER WORLD

Олег Архипов из Казани прислал решения для некоторых эпизодов игры Anoter World.

На 10 уровне, в последней комнате нельзя убивать одного из охранников, до тех пор, пока он выстрелами не пробьет дыру в полу, которая позволит перейти на следующий уровень. Но, прежде чем перейти на него, надо спуститься на лифте в шахту и выстрелом выключить рубильник. В этом случае на 11 уровне вам удастся проскочить, благодаря темноте, простреливаюмую решетку.

На 13 уровне вы не можете спуститься вниз, пока там находится охранник. Напрямую его достать невозможно, но над его головой висят три шара. Надо поймать момент, когда фигура охранника отражается во всех трех, и в этот момент сбить один из шаров выстрелом. Он упадет прямо на голову чужаку.

Олег Архипов, Казань

GENESIA

Когда вы затеваете войну в игре Genesia (Ultimate Doman – ред.), то, если ваши солдаты вовремя спрячутся в лесу, в них нельзя будет попасть из луков или пушек. После этого надо только выждать, когда пушки или лучники приблизятся и напасть на них.

Другой прием. Если у вас больше двух солдат (стрелков или всадников), то надо разделить их (reroll, enroll), затем нацелить того, который подальше, на шаг вперед солдата, ближайшего к нужному месту. Потом соединить их, снова разделить и так далее...

Вадим Старостин, Новосибирск

WOLFENSTEIN 3D

пароли и коды

1 этап – war!!
2 этап – roman-4!!!
3 этап – un!!!
4 этап – cup tea
5 этап – bomb!
6 этап – ralf1!
7 этап – kast 2!
8 этап – cight men
9 этап – pen

Введение кода afco+8! дает бессмертие, а код alsocki+9! – неиссякаемый запас патронов

Валерий Кондаков, Москва

CIVILIZATION

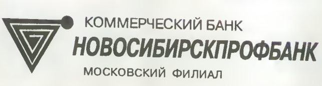
В игре Civilization, при нажатой клавише Shift, наберите цифры от 1 до 8. На следующем ходу вам откроется вся карта, станут видны передвижения всех войск соседей, и вы получите возможность "заглядывать" в чужие города. При этом вы можете даже продавать не принадлежащие вам строения.

Сергей Протасов, Москва

PRIVATEER

В игре Privateer, если вам никак не удается выжить и толком начать игру, то у вас есть возможность попробовать себя для начала в сравнительно простых миссиях. Для этого вам надо полететь в New Detroit и там зайти в заведение под названием "Sandoval bar". В этом баре можно будет выбрать миссию по душе (и способностям) из 22 предложенных. На них вы также можете заработать деньги для продолжения игры.

Николай Семенов, Москва


КОММЕРЧЕСКИЙ БАНК
НОВОСИБИРСКПРОФБАНК
МОСКОВСКИЙ ФИЛИАЛ

РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ – главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ – главный художник
Елена Крымова – первый зам.гл.редактора
Сергей Булгаков – генеральный директор **издательского дома**
Леонид Потапов – зам.генерального директора
Лилия Коган – зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова – ответственный секретарь
Николай Абрамов – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" КОРОНА**
Ольга Коган – художник номера
Ольга Рухлова – компьютерная верстка номера
Георгий Самсонов – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" PREMIERE**
Валерий Катков – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" САТЕЛЛИТ**
Любовь Алова – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" ФАВОРИТ**
Валерий Поляков – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс"DENDY**
Любовь Алова, Ольга Рейзен – ведущие редакторы журнала **"Видео-Асс"SUNRISE**
Людмила Картузова – референт-координатор
Мария Голикова – референт-переводчик
Татьяна Перцева – технический редактор
Ирина Потёмина – корректор
Екатерина Хохлова, Елена Вишневская, Юлия Зуева, Евгений Кушель – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Марк Андерсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Александр Чернявский (Россия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко – зав. корпунктом в Варшаве
Изабель Менье – зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул, 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3.*
Телефоны: *151-96-87, 118-89-55, 279-95-59,* **Fax:** *118-89-47.*

Специализированное агентство
ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)
Валерий Дубинин – зав. агентством
109280, Москва, Велозаводская ул, 6а
Телефоны: *118-89-55; 118-89-47.*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ –
специализированное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Телефон: *430-16-52* **Факс:** *932-32-43.*

Цена свободная. 1994 год.
ISSN 0868-5967 «Видео-Асс»

Издательский дом "Видео-Асс" представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт-Филипакки-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года, «Видео-Асс» получает от «Ашетт-Филипакки-пресс» лицензию на использование марки, логотипа и издательских материалов журналов «PREMIERE» и «Video 7» на всей территории России и независимых стран Содружества.

Верстка изданий "Видео-Асс" производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой "V.I. Ltd". Тел.231-97-18, Fax:233-59-65.

«Видео-Асс» КОРОНА зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Регистрационный № 012613.

Вёрстка, оригинал-макет ВИДЕО-АСС	Россия
Слайды, плёнки — Ашетт Филипакки Пресс	Франция
Цветоделение, печать типография г.Тампере	Финляндия

Редакция "Видео-Асс", 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а, тел. (095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47

Multimedia Club

EXPERTS IN MULTIMEDIA

Адрес: Ленинградский пр-т, 80/2.
Телефон: (095) 201-87-54, 158-53-86, факс: (095) 201-43-39
E-Mail: mpcclub.mkc msk.su;
Fide 2:5020/105; HiFi BBS 201-5115

Advanced GRAVIS



Gravis UltraSound Sound Card (v.3.73 New) *(16/8 bit, 32 Voice, Wave Table GF-1 Synth.)*	$170
Gravis UltraSound MAX Sound Card (NEW!) *(16/16 bit, 32 Voice, DDSP, CD Controller)*	$240
Gravis MIDI Piano System *(GUS 512Kb, MIDI Keyboard & Cables, Speakers)*	$540
Joystics, Gamepads, MIDI Adapters etc.	CALL

labtec Active Speakers

SS-100	$35
CS-800	$55
CS-150	$35
CS-900	$95
CS-180	$40
CS-1000	$119
CS-550	$45
CS-1400	$159
CS-600	$50



TURTLE BEACH SYSTEMS



MULTISOUND (classic sound card)	$499
MONTEREY (professional sound card) *(18/16 bit, 68000 CPU, DSP, 4Mb ROM & RAM)*	$445
RIO (Wave Blaster for SB) *(GM Music, 4Mb ROM & RAM, Effect Processor)*	$195
MAUI (Wave Table Music Card) *(GM & Roland music, 2Mb ROM, up to 8Mb RAM)*	$210
CRESCENDO (Great MIDI Upgrade Kit) *(MIDI Piano System, MAUI Card, software)*	$510
QUAD STUDIO (Four Track Digital Studio) *(18/16 bit, Full MIDI, DSP, Software!)*	$495
MONTE CARLO & TROOPEZ Sound Cards	NEW!
All types of equipment for musicians	CALL
Professional software support	CALL

CD-ROM DRIVES

NEC CDR-510 (SCSI-2, int., OEM)	$470
NEC 3Xi (SCSI-2, LCD Display, int.)	$560
NEC 3Xp (SCSI-2, portable)	$595
NEC 3Xe (SCSI-2, external)	$635
NEC 4X (SCSI-2)	NEW!
TEAC (AT-Bus, 4xSpeed!)	NEW!
Toshiba 3401b (SCSI-2, int.)	$410
Mitsumi FX-001D w/contr. 2xSpeed	$210
Sony 2xSpeed	$210



CREATIVE



Sound Blaster 2.0 Value Edition	$79
Sound Blaster Pro II Deluxe	$110
Sound Blaster 16 Basic	$159
Sound Blaster 16 MultiCD	$180
Sound Blaster AWE32	$345
Game Blaster CD16 Multimedia Pack	$560

CD DISKS



(IBM PC & 3DO!)
All NEW Titles! LOW Prices!



Sigma Designs * Reel Magic MPEG Video/Sound Card *(Full Screen Digital Video, 30 frames/sec)*	$445

3DO



Panasonic 3DO System (USA)	$560

Мы предлагаем широкий спектр продукции от: DIAMOND, MATROX, US ROBOTICS, LOGITECH, ORCHID, VIEWSONIC! Это прекрасные мониторы и графические адаптеры, лучшие модемы, манипуляторы, а также весь спектр компьютерных комплектующих.
При этом мы гарантируем низкие цены!

У нас вы можете заказать компьютеры любой конфигурации, станции мультимедиа, профессиональные музыкальные и графические станции!
Multimedia Club является: – эксклюзивным дистрибьютером продукции "Turtle Beach Systems"; – дистрибьютером и представителем "Advanced Gravis"; и дилером Diamond Multimedia Systems"